COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

DVD攻略映像と充実攻略記事が合体！ 最強アーケードゲーム専門誌
平成20年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第9号 通巻第100号

月刊 ARCADIA アルカディア

2008 9月号 No.100 特別価格980yen
enterbrain



特別付録DVD

見てすぐ分かる！ 読んで詳しく分かる！

凝縮118分

スペシャル映像コンテンツ 役に立つ攻略映像をぎっしり収録!!



DVD映像

●スタートアップはこれでバッチリ！ 登場キャラ＆必殺技紹介

本誌記事

●映像連動大攻略!!

STREET FIGHTER Ⅳ

おかげさまで 通巻100号！

●ゲームメーカーまるわかり!?
アークシステムワークス 突撃リポート

●本誌のプライドをかけたガチバトル！ 最後に立つのは？
［ロード オブ ヴァーミリオン］ 開発陣VS.アルカディア傭兵部隊

●アルカディアの本体？ 人気コーナー猛者通信を映像化！
猛者通信恒例［うろ覚絵 出張版］

●これからpop'nを始めるなら必見!!
［pop'n music 16 PARTY♪］
トップランカーが教えるpop'nきほんのき

●万人を惹き付けるテクを我が手に！
［鉄拳6］
三島の華、レバテク上達講座

●充実の特濃映像群
jubeat（ユビート）
新感覚音楽ゲームを映像で解説 Hello jubeat!

オトメディウス
バーサスミッション 超絶プレイ

三国志大戦3
頂上対決からトッププレイヤーの思考を読み取れ！

ぴかちう主催シューティングゲームのイベント わっしょい！一周目

●新作ゲーム映像
［タツノコ VS. CAPCOM］PV
［悠久の車輪～Eternal Wheel～］新バージョンPV
［STREET FIGHTER Ⅳ］PV第3弾
SPACE INVADERS 30th Anniversary PV

映像コンテンツでパワーアップ特別号！

●稼動開始開幕ダッシュ攻略！
Virtua Fighter5 R

Virtua Fighter5 R COMMAND BOOK

特別付録小冊子
Virtua Fighter5 R コマンドブック

●最新情報
すっごい！アルカナハート 2
Daemon Bride
MONSTER Ancient Cline
ロード オブ ヴァーミリオン
WORLD CLUB Champion Football Inter Continental Clubs 2006-2007
Fate/unlimited codes
怒首領蜂大復活 ほか


Taka-Arashi
オレの魂が
Virtua Fighter 5
R
TM
Akira Yuki
©SEGA
http://www.virtuafighter.jp/



SEGA
Jean Kujo
弟子に宿る
★プレイヤーひとりにひとり、弟子が育つ★
『育てて戦わせる』
育成格闘の新境地がここに！
すべての城を攻め落として
天下統一を果たせ！
ノックアウトトライアルR
KNOCKOUT TRIAL
全国のプレイヤーに育てられた
弟子たちが立ちはだかる！
アイテムシステムに大変化！
幻球を使用してアイテム獲得！
Item



侍魂の真髄、篤と見よ！
厳選6タイトル一挙収録！
SAMURAI SPIRITS 六番勝負
サムライスピリッツ 六番勝負 PS2&Wii版 好評発売中
希望小売価格
5,040円(税込)
CERO B 12才以上対象
PlayStation 2
Wii



まだ、戦いは終わっていなかった…。
シンシア教官にキミの勇姿を見せつけろ!
ツンデレ?
CYNTHIA
METAL SLUG 7
メタルスラッグ7、ニンテンドーDSで戦闘開始!
好評発売中
希望小売価格 5,040円(税込)
NINTENDO DS
CERO B
これを遊ばずしてサムスピを語るなかれ!
●ネオジオ版にはなかった繰り返し対人戦を行うVSモードを搭載!
●全タイトルにオリジナル&アレンジの2バージョンのBGMを収録!
●好きなキャラクターカラーをキャラクターエディットで自由に作成!
●初心者も上級者も様々な練習が行えるプラクティスモードを用意!
●対戦中いつでも好きな時に技のコマンドをスキルリストで確認可能!
Wii版だけのお楽しみ要素!
動物キャラを使い、飛脚とママハハが投げるアイテムを拾っていく全10ステージのミニゲーム
PS2版ならではの追加機能!
マルチマッチングBBを利用して全国の猛者たちとオンライン対戦!
NEOGEO オンラインコレクション VOL.12
初回特典
特製手拭い
※特典には数に限りがございます 店頭にてご確認ください



正式サービスついに開始！
覇拳伝
HAKENDEN
— オンライン本格格闘ゲーム —
熱いバトルの幕が開く
基本プレイ料金
ずっと0円！
今すぐ登録
パソコンオンラインゲーム初の
本格3D格闘ゲームが登場!!
豊富なトーナメント大会で
オンライン本格格闘ゲームのNo.1を決めろ!!
250種類を超える多彩なアバターアイテムで
キャラクターカスタマイズが広がる！
八極拳
太極拳
テコンドー
ムエタイ
柔道
今すぐ公式サイトへ！
http://www.hakenden.jp
ハケンデン
検索
©2008 VERTIGO GAMES, INC., ALL RIGHTS RESERVED.
©2008 GungHo Online Entertainment, Inc. All Right Reserved.
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
http://www.gungho.jp/
GungHo

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

目次 アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年9月号 No.100

今月の表紙

『STREET FIGHTER Ⅳ』
対戦コミュニケーションツール『STREET FIGHTERⅣ』が稼働開始！ 今の世代のプレイヤーでも、アーケードユーザーならストリートファイターの名は知っていることだろう。熟考されたゲームシステムを今風に味付けし、カプコンが放つ伝統的な対戦ツール。四の五の言わず、拳で語り合ってみてほしい！



Illustration by 西村キヌ

おかげさまで 通巻100号を迎えました！
これからもアルカディアの応援をよろしくお願いします！

付録DVD スペシャル映像盛りだくさん！ 映像コンテンツ

- ■『オトメディウス』バーサスミッション 超絶プレイ
- ■ゲームメーカーまるわかり!? アークシステムワークス突撃リポート
- ■『三国志大戦3』頂上対決からトッププレイヤーの思考を読み取れ！
- ■『STREET FIGHTER Ⅳ』登場キャラ&必殺技紹介
- ■『鉄拳6』三島の華、レバテク上達講座
- ■ぴかちう主催シューティングゲームのイベント わっしょい！一周目
- ■『pop'n music 16 PARTY♪』トップランカーが教えるpop'nきほんのき
- ■『ユビート』Hello, jubeat! ■猛者通信恒例「うろ覚絵 出張版」
- ■『ロード オブ ヴァーミリオン』開発陣 VS. アルカディア傭兵部隊
- ■PV: タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES／STREET FIGHTER Ⅳ PV第3弾／悠久の車輪～Eternal Wheel～／ブレイブルー／SPACE INVADERS 30th Anniversary

付録小冊子 今月は2大付録だ！

VF5R コマンドブック



大感謝！ P006～ 祝・通巻100号！

100号記念特大読者プレゼント！

準備OK？ P064～ 決戦迫る！ 闘劇'08 FINALは8月15・16・17日開幕！

闘劇'08 FINAL 観戦のススメ

記念対談 P148～ スペースインベーダー30周年企画 ZUNTATA VS. 開発

Invade You

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555（代表）

祝！ 100号記念読者プレゼント
ARCADIA PRESENT

2008年8月31日(日)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

KONAMI様ご提供



1 beatmania IIDX フィギュアコレクションVol.3 **2種セット1名様**

2 PS2用ソフト beatmania IIDX 14 GOLD **1名様**





(9月12日発売)

3 ニンテンドーDS用ソフト「クイズマジックアカデミーDS」 **3名様**



(9月25日発売)

4 Xbox360用ソフト「オトメディウスG(ゴージャス!)」 **3名様**

5 PS2用ソフト ポップンミュージック14 FEVER! **2名様**





6 PS2用ソフト DanceDancerevulolution Super NOVA2 **2名様**



7 Wii用ソフト Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY (専用コントローラ同梱版) **1名様**



8 ニンテンドーDS用ソフト「タイムホロウー 奪われた過去を求めて-」 **2名様**

9 ニンテンドーDS用ソフト「課長 島耕作DS デキる男のラブ&サクセス」 **2名様**



タイトー様ご提供



10 銀河鉄道999 1/1スケール 重力サーベル **1名様**

11 もやしもん 圧縮！菌タオル **いずれかひとつを5名様**



システムサービス様ご提供



12 ヤッターマン クリップ ぬいぐるみ **4種セット1名様**

白水社様ご提供



13 ペレ自伝 **1名様**

ケイブ様ご提供

14 ケイブ販促物詰め合わせセット **3名様**



セガ様ご提供



15 DS「三国志大戦 天」
3名様



16 三国志大戦三周年の宴
三国志大戦3イベントDVD
1名様



17 『三国志大戦3』スタータセット
5名様



18 『三国志大戦3』
アルミデッキケース **4種セット1名様**



19 『三国志大戦3』
オフィシャルカードバインダー **1名様**



20 ガンダムカードビルダー
オフィシャルカードバインダー
3名様



21 ガンダムカードビルダー
Tシャツ **2種セット3名様**



22 新世紀エヴァンゲリオン
制服フィギュアwith乾パン **2名様**



23 北斗の拳　拳王兜
男琉剛琉
3名様



24 サンデー×マガジン
50周年コラボ
フィギュアセット聖サンマガ学園
1時限目 **2名様**



25 東京ジョイポリス
パスポート
5組10名様

バンプレスト様ご提供



26 ドラゴンボールZ×ワンピース
スーパーDXチョッパー
ぬいぐるみ ～登場編～
3名様



27 コードギアス反逆のルルーシュ
DX組立式フィギュア
2種セット3名様



28 Yes!プリキュア5GOGO!
DX組立式ガールズ
フィギュア
～ミルキィローズ～
2種セット2名様



29 もい鳥 ボールチェーン
付ぬいぐるみ
4種セット3セット



30 週刊少年ジャンプ40周年
ソフビフィギュア
スペシャルバージョン
5種2セット

ムービック様ご提供



31 アルカナハート&
アルカナハート2
日本聖霊庁公認
設定資料集
3名様

カプコン様ご提供



32 ストリートファイ
ターⅣ　ポスター
5名様



33 PSP用ソフト
『ストZERO3
ダブルアッパー』
3名様



34 PS2用ソフト
『戦国BASARA X』
3名様

バンダイナムコゲームス様ご提供



35 ナンジャタウン
パスポート
5組10名様

ガンホー様ご提供



36 USBメモリー
5名様

編集部提供



37 アルカディア特製
図書カード
10名様



38 ニンテンドーDS Lite
2名様
※どの色が当たるかは、当選してからのお楽しみ！



39 新型
プレイステーション・
ポータブル
2名様
※どの色が当たるかは、当選してからのお楽しみ！

118分 超ボリューム

アルカディア 特別付録DVD

スペシャル映像コンテンツ 目次

アルカディアもついに100号！ 今月は100号を記念して、特別付録DVDを超ボリューム118分でお届けするぞ。アルカディアだけの特別映像を、ぜひ堪能してほしい。

特別付録DVDの操作方法

DVDプレイヤーにセットすると、オープニング映像後にメニューが表示されます。
リモコンなどの方向キーでカーソルを動かし、お好きなコンテンツを選択して再生ボタンを押してください。「すべて再生」選択時は全部が連続的に再生されます。

『STREET FIGHTER Ⅳ』

登場キャラ&必殺技紹介



本作に登場するキャラクターたちの基本技を紹介！ ストリートファイターに詳しい人も、本作から始める人もまずはこの映像でキャラクター選びの参考にしてみよう。

今回は"ギルティギアシリーズ"でおなじみアークシステムワークスを突撃リポート！ 新作『ブレイブルー』について開発スタッフにいろいろ聞いちゃうぞ！

ゲームメーカーまるわかり!?

アークシステムワークス突撃リポート



猛者通信恒例

「うろ覚絵 出張版」



まさかの「猛者通信」映像化！ 今回は誌面でもおなじみ、記憶を頼りにゲームキャラクターを描く「うろおぼ絵」。「ケソ」、「まさ」のいいわけにも注目だぞ。

『ロード オブ ヴァーミリオン』

開発陣 VS. アルカディア傭兵部隊

アルカディア傭兵部隊は三国志大戦シリーズでも有名な「fan117」、「ノイ」が開発チーム代表に挑む！ 『ロードオブバーミリオン』の魅力をこの動画で堪能しよう。





トッププレイヤー3人による『オトメディウス』バーサスミッション超絶プレイ。3人の画面を一度に見ることができるこの映像をじっくり楽しもう！

『オトメディウス』

バーサスミッション 超絶プレイ



特につまずきやすい部分をトップランカー「Lifull」の手さばきを見ながら覚えよう。映像は本誌と連動しているため、テクニックがしっかりと身に付くぞ。

『pop'n music 16 PARTY♪』

トップランカーが教えるpop'nきほんのき



『鉄拳6』

三島の華、レバテク上達講座

レバーテクの一つ「ステステ」を3人のトッププレイヤーが指導。持ち方から2P側での方法、バリエーションを持たせるなど鉄拳プレイヤー必見の映像だ。

ぴかちう主催シューティングゲームのイベント

わっしょい！一周目



お台場にて開催されたシューティングイベント「わっしょい！一周目」。そこで、披露された有名スコアラーのプレイの数々を収録した。STG業界のさらなる可能性をこの映像で感じてほしい。



バージョンアップ後に流された頂上決戦。その中から一つの対戦をピックアップし、解説付きで収録。この高レベルな対戦映像から目が離せない。

『三国志大戦3』

頂上対決からトッププレイヤーの思考を読み取れ！

『ユビート』

Hello, jubeat!

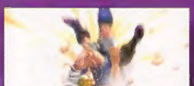


光るパネルをリズムにタッチする新作音楽ゲーム『jubeat』を「マゴ」、「タケヤマ」がプレイ。どんなゲームなのか、この映像で堪能してみよう。

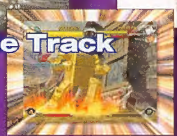
プロモーションビデオ大特集!!

- 『ブレイブルー』最新プロモーションムービー
- 『悠久の車輪～Eternal Wheel～』新バージョンPV
- SPACE INVADERS 30th Anniversary PV
  SPACE INVADERS EXTREME AUDIO CLUSTER Sample Track
- 『タツノコ VS. CAPCOM』PV
- 『STREET FIGHTER Ⅳ』PV 第3弾











月刊アルカディア2008年9月号 No.100 付録DVD 片面1層/COLOR/MペG2/4:3/レンタル禁止/複製不能/©2008 ENTERBRAIN. INC.

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555（土日祝日を除く午後12時から午後5時）メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。


enterbrain
SEGA
【web三国志大戦界】始動
ハジメマシテ、三国志大戦
ギャル国志
三国志大戦＋ギャル＝大中原スペクタクルロマネスクドキュメンタリー
フォンキー
マンブン丸
ナレーション
創刊記念
EXカード
同梱封入
「三国志大戦に足りないものは……ギャルじゃね?」なーんて、誰が言ったか知りませんが、そんな言葉を真に受けて、始めた輩がいるんです。その名も『ギャル国志 ～三国志大戦イメージガールプロジェクト～』！ 軍師エレキコミックのもと、集められた女のコたちは4名。最初は戸惑いながらも、("イメージガール"なんて目標を忘れて)『三国志大戦』にどっぷりとハマっていく姿をたっぷりとご堪能アレ!! なお、彼女たちの奮闘の模様は、特設サイト【web三国志大戦界】や携帯電話コンテンツでもお届けする予定。こうご期待!
三国志大戦3 頂上対決列伝
32ページ＋付録DVDビデオ
2008年7月26日発売!
価格：1,360円(税込)

本格始動！型破りの格ゲー3タイトル同時発表!!

EXAMU

エクサム ニュータイトルレポート

『アルカナハート2』でアーケードに新風を巻き起こしたエクサムが、何と3タイトルの新作対戦格闘ゲームを同時電撃発表! 今回はそれぞれの第一報を、いち早く紹介しよう!

Text：カイゼルちくわ

エクサムってどんな会社?

『アルカナハート』の開発スタッフを中心に設立された、アーケードゲームの開発に特化した新鋭会社。ゲームセンターの振興を第一目標とし、独自ハード「eX-BOARD」を企画開発。現在は複数の新タイトル制作に尽力中！



※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

タイトルも変わってぱわーあーっぷ!!

すっごい！ARCANA HEART 2 アルカナハート2



すっごい!アルカナハート2
■メーカー ：エクサム
■ジャンル ：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：今秋予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

好評稼働中の『アルカナハート2』が、単なるバージョンアップにとどまらない、まさに『すっごい!』新タイトルに! その注目の新要素について、最新情報をお伝えしよう。

すっごいとこ その1 新たな聖女が参戦決定！

「すっごい!アルカナハート2」では、完全新キャラとなる新聖女の参戦が決定! そのシルエット画像を入手できたので紹介しよう。二人とも特徴的な装備を持つ人物のようだが——。その設定や性能について、大いに想像をふくらませてみてほしい! そして新聖女が参戦するということは、世界観から考えると当然、彼女たちを守護する新アルカナも!?



今せめぎ合う、異形の力！

MONSTER Ancient Cline

MONSTER AncientCline

8105graphics.

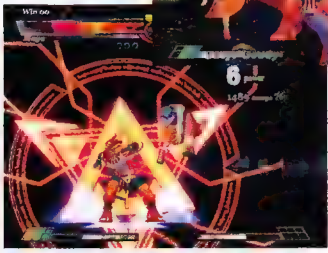




業界関係者の注目を集める同人格ゲーが、エクサムのシステム基板「eX-BOARD」で新生！　既存の概念にとらわれない斬新なシステムや駆け引きが、格ゲーの常識を変える！



ゲームの舞台は、怪異によって人類が衰退した世界。アーケード版では、さらに新たな異形の戦士が参戦！



意図的に起こせる相殺など、格ゲーの定番戦法をくつがえす概念が満載。同人版での予習もオススメ！

一人の異才が生み出した大作が新要素を加えアーケードに登場！

本作の原作であるWindows版は、企画、プログラム、音楽などのすべてをサークル8105graphics.のShoK氏が生み出した驚異の名作。アーケード版もShoK氏本人が手掛けており、さらなる進化が期待できる。

モンスター エンシェントクライン
■メーカー：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：今冬予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

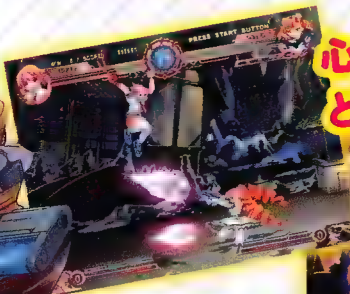
すっごいところ その2 メインビジュアル全員一新！

『すっごい！アルカナハート2』では、今回紹介しているはぁと、ペトラ、冴姫以外の聖女も、そのメインイラストが一新される。新イラストを担当するのは、『クイーンズブレイド「牙の暗殺者イルマ」』（ホビージャパン刊）や『戦嬢の交響曲』（エンターブレイン刊）などのイラストで人気の赤賀 博隆氏。もちろんイラストだけでなく、各聖女の性能にも幅広く調整が加えられる。





心機一転でどうなる対戦模様!?



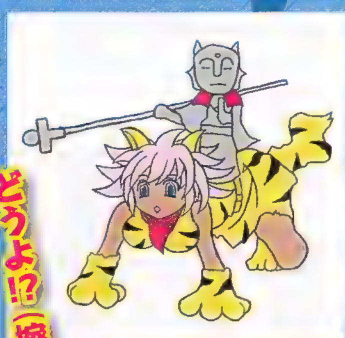


新キャラの参戦だけでも対戦模様は一変するが、技性能の調整によってさらに激戦加速！　もちろん調整は聖女のみならず、アルカナの性能も……!?

ジ☆ダップセ♪クロスオーバー
新キャラ大胆予想
ケソール編

シルエットから想像。簡単そうに見えて難しいこの作業を誘致するには、本誌からも参考例を出すしか！　というワケで、編集部の苦渋……いや英断により、本誌巻末在住の夢色侍、ジ☆ダップセの二人に予想を任せてみました。エクサムに怒られるのは二人だけってことでヨ☆ロ。

まさ兄ィ編は闘劇魂vol.10にて！



どうよ!?（擦）

天使の狂気、悪魔の純愛

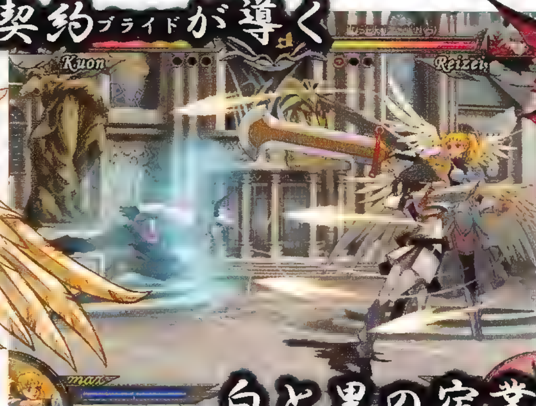
Daemon Bride デモンブライド



デモンブライド
■メーカー：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

荒廃から蘇った東京は、人智を超えし存在……天使、悪魔と「契約」した者たちの、宿命の戦場と化す。独自の幻想的世界観で展開する新作格ゲー、今回はその壮大なスケールの一環についての情報を公開!

契約ブライドが導く 白と黒の宿業



本作の物語は、天使や悪魔と「契約」した能力者が集う「教立ステラ学園」を中心に展開される。均衡と反抗を胸に戦うキャラクターのうち、今回は主人公格の二人を公開。写真を見る限り、契約した天使や悪魔とともに戦う武器格闘のようだが……!?



「穢れた世界に、白き裁きを」

皇 久遠
Kuon Sumeragi
（CV:宮野 真守）

「教立ステラ学園」生徒会執行部会長。学力は学園トップの天才。冷静沈着、生真面目で、若干潔癖過ぎるところもあるが人望は厚い。零彗とは元同級生で、共に学園の秩序を護っていたが……。



キャラクター以外に、「天使」「悪魔」の名を冠するラフイラストも入手。今回した二人と似た容姿をしているが、彼らと契約しているのだろうか……？



「黒に染まるぜ、おまえのために」

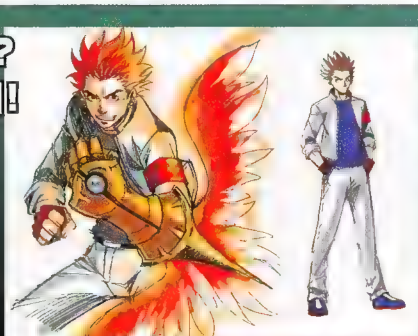
天羽 零彗
Reizei Abane
（CV:谷山 紀章）

「教立ステラ学園」の元生徒会執行部副会長。久遠の右腕と称されていたが理由あって学園を離れ、現在は生徒会執行部に追われている。束縛されることを嫌う、自由奔放な性格。

ゲーム以外の展開も!? さらなる続報に要注目!

本作には、多数の個性的なキャラクターの参戦が決定済み。しかも、その声を演じるのは今回紹介した二人と同様、各所で活躍中の豪華声優陣。キャスティングを生かしたドラマCDや、主題歌CDなどの製作も進行中だ。最新情報はこちら↓をチェック!

http://www.dnbl.info/
（携帯電話からもアクセスできます）



こちらは別キャラクターのラフイラストの一枚。いかにも熱血系の学生キャラクターだが、彼も天使との契約者なのか!?

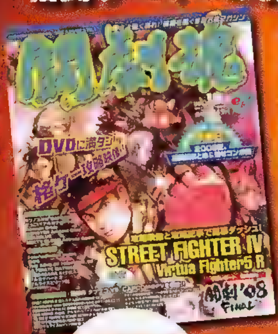
闘劇'08 FINAL で各タイトルの新情報が!?

「闘劇'08FINAL（P64参照）の3日目、「アルカナハート2」の決勝日に、今回紹介した3タイトルのプレゼンテーションが実施されるぞ! さらに9月のアミューズメントマシンショーでは、実機の出展が予定されている。格ゲー業界の新時代の先触れ、ぜひその目で確かめてほしい!

アルカディアが贈る超豪華なラインナップ!!

闘劇魂 Vol.10

格闘ゲーマーの為の格闘ゲーム専門誌!!



格闘ゲームフリークに贈る、格闘ゲーム専門誌第10弾！ 本誌が100号に突入するのと時を同じくして、闘劇魂もVol.10に突入！ 誌面では、ついに待望の稼働を迎えた『ストリートファイターIV』や絶賛稼働中の新作タイトルを大特集！ 好評のDVD付録には、前回のVol.9では予告編だった、イザベラ・ネオ24時間耐久ゲームの本編を収録。人の限界に挑戦した試合をぜひ、楽しんでください!!

総収録時間 180分

8月8日発売

価格1,449円（税込）

ARCANAHEART2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

聖女たちの魅力のすべてを公開!



ファン待望のコンテンツを満載した下巻がついに発売！ゲスト作家による描き下ろしイラストなど、ここでしか見られないイラスト＆資料が満載！ さらに、巻末には全キャラクター＆全アルカナの技数値データを掲載！ すべての『アルカナハート』ファン必携の1冊!!

絶賛発売中!!

定価1,680円（税込）

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 攻略ガイド

至高の"ガンダム乗り"



VSシリーズ最新作のムックがついに登場！ 全機体の技表や各種数値データ、システム解説、CPU攻略など、機体ごとの特徴を収録。本作デビューや復帰組はもちろん、現役プレイヤーも納得のボリューム。すべての機体を乗りこなせ!!

2008年8月7発売

定価1,600円（税込）

LORD of VERMILION スターティング ガイド



紅蓮の王を目指せ!!

好評稼働中のタイトルの入門書が発売中！ 全カードデータリスト、システム解説、ストーリーモードのセオリー、デッキ構築の解説を掲載。さらに、付録DVDにチュートリアル映像を収録しているので、カードゲームが初めての方でも安心の内容!!

絶賛発売中!!

価格1,380円（税込）

アルカディア カードゲーム コンプリート Vol.2

業務カードゲーム専門誌第2弾登場!!



アーケードカードゲーマーの為の専門誌第2弾！ 誌面は新作タイトルを大特集!! 特に注目のタイトルは『WCCF2006-2007』。全カードデータなど、プレイヤー必見のデータが満載！ そして、付録にはクエDのEXカードが付いてくる!!

絶賛発売中!!

定価1,100円（税込）

闘劇魂 THE 9th VFR BEAT-TRIBE CUP 特集号

発売中止のお知らせ

2008年夏に発売を予定しておりました、闘劇魂 THE 9th VFR BEAT-TRIBE CUP 特集号は、諸般の事情により、発売中止となりました。発売を楽しみにしていた読者の方々、関係者各位に、深くお詫び申し上げます。

その他のタイトルが気になったら、webをチェック!!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）もしくは、エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート（お電話によるお問い合わせ）
電話番号:0570-060-555

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話(0570)060-555(代表)
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先 エンターブレインストア E-mail:cs@eb-store.com
または弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

株式会社 エンターブレイン



本命!? 大穴!? 新たに登場が決まったキャラクターたちを紹介!

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

今月は新たな4キャラに関する情報のほか、基本システムを紹介。今からイメージトレーニングを積んでおこう!

タツノコVS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年冬予定
■使用基板：——

付録DVD 収録コンテンツ

『タツノコVS. CAPCOM』PV

付録DVDには、『タツカプ』のPVを収録。キャラクターの動きに加え、背景の細かさにも注目してみよう。

Text：一般ニクマ太郎　※画面は開発中のものです。

いよいよ明らかになった基本システム!!

チェーンコンボ

攻撃ボタンを弱→中→強とテンポよく押すことで、通常技だけで連続技が簡単に成立する。立ち状態・しゃがみ状態のどちらの技でも構わない。VS.シリーズの基本中の基本といえるコンボだ。

エリアルレイヴ



空中で決めるコンボ。相手を空中に打ち上げる始動技がキャラごとに決まっており、単発でもチェーンからもOK。

ヴァリアブル・アタック



パートナーの交替登場時、跳び蹴りを出す。うまくヒットさせられれば、交替直後の展開を優位に運べることだろう。

ヴァリアブル・アシスト



控えているパートナーを呼び出し、キャラ固有のアシスト攻撃を繰り出す。ゲージ消費などの制約は特に無い。

ヴァリアブル・カウンター



ガード中に、パートナーのカウンター攻撃と交替を同時に実行する。ハイパーコンボゲージを1レベル分消費する。

ハイパーコンボ

キャラクター固有の強力な必殺技を出す。ハイパーコンボゲージを1レベル分消費する。使用条件がある分、どのキャラクターにも強力なものがそろっている。コンボの締めに使うのが定石か?

ヴァリアブル・コンビネーション



ハイパーコンボゲージを2レベル分消費し、二人で繰り出すハイパーコンボ。パートナーとの相性が重要となりそうだ。

さらに新システムも!?

今回紹介したのはシリーズおなじみのシステムばかりだが、もちろん新しいシステムも導入されている。エリアルレイヴ中にパートナーと交替できるようだが、果たして……!?



本作ではエリアルレイヴ中にキャラクターを交替できるのか!? もしそうなら、コンボの可能性を大きく広げてくれそうだ。

タツノコサイド

破裏拳ポリマー （破裏拳ポリマー）

CV:安井邦彦

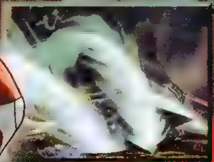


咆哮する紅拳

破裏拳流による打撃が中心となりそうなポリマー。原作では「反動三段蹴り」や「真空片手独楽」などの技を披露していただけに、技の再現が気になる。



破裏拳流の格闘技を会得しているポリマー。接近戦が得意なのか？



ポリマードリルへと転身して突進するハイパーコンボ技！ 格闘技だけのキャラではないのだ。

登場作品 「破裏拳ポリマー」（1974年）

正義の怒りを拳に乗せ、日夜、凶悪な犯罪集団と闘うヒーロー。

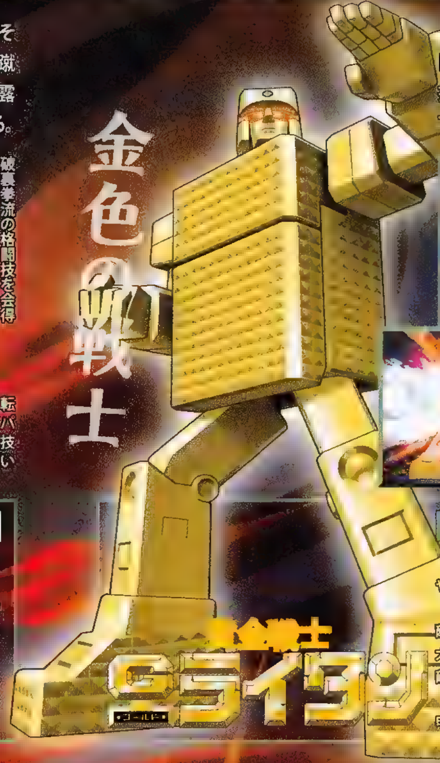
幻惑的な動きから繰り出される無敵の拳法"破裏拳流"と、複数のメカ形態に変身可能な"ポリマースーツ"の力で、あらゆる困難を退ける。

その正体は車探偵事務所のアシスタント、鎧武士（よろいたけし）。普段は素性を隠すため、3枚目を装っている。

タツノコサイド

ゴールドライタン （ゴールドライタン）

CV:二又一成



金色の[illegible]戦士

画面写真から分かる通り、かなりの巨体を誇る。スーパーアーマー特性を持っていそうだが、まだプレイヤーとして使用できるかどうかは不明。



鈍重と侮ることなかれ、実は格闘家。リュウですら手のひらサイズだ。



リュウこん身の真空波動拳でもひるまない!? 常時スーパーアーマー状態なのだろうか？

登場作品 「ゴールドライタン」（1981年）

悪の権化"イバルダ大王"を追ってメカ次元からやってきた黄金の戦士。

普段は手の平に乗るライター大のサイズだが、敵が現れると異次元道レインボーロードを通り巨大化。徒手空拳によるダイナミックな技の数々で敵を粉砕する。

必殺技の"ゴールドクラッシュ"は鋭い手刀で装甲を貫き、敵の核を握りつぶす荒技。

カプコンサイド

モリガン （ヴァンパイアシリーズ）

CV:神宮寺弥生



破戒の微笑

多彩な技と高い機動性を駆使する、強力なキャラだ。退屈を嫌って人間界へ降り立った彼女が、今回はどんな刺激を振りまいてくれるのか!?



モリガンの通常ダッシュといえば、やはり空中に跳び上がるのだ！



ドリル状になり突進するハイパーコンボ、バルキリーターン。

登場作品 「ヴァンパイア」シリーズ

魔界の貴族、アーンスランド家の当主である妖艶なサキュバス。

退屈を嫌い、刹那の刺激を求めて人間界へと降り立つ。

背中から伸びる大きな翼は、彼女のお供であるコウモリが集まって構成されたものであり、状況に応じてドリル、大鎌、ブースターなど多彩な形状へと変化させることが可能。

カプコンサイド

灰燼の蒼鬼（かいじんのそうき） （新鬼武者 DAWN OF DREAMSシリーズ）

CV:楠田敏之



闇薙ぎ一閃

PS2ソフト『新鬼武者』の主人公。家康の実子・秀吉の養子という設定で、本名は結城秀康。鬼武者シリーズ独自の技はどう表現されるのか!?



攻撃には太刀を多く用いるため、技のリーチはかなり長そうだ。



浄化剣を使ったハイパーコンボ。攻撃判定が大きそうだ。

登場作品 「新鬼武者 DAWN OF DREAMS」

蒼い甲冑をまとい、"幻魔"を滅ぼす旅を続ける若武者。倒した幻魔の魂を吸収することで、黒き鬼の力を呼び覚まし、最強の"鬼武者"に変身することが可能。

本名は結城秀康（ゆうきひでやす）。

"灰燼の蒼鬼"の名は、鬼神のごとく荒々しく戦う様から生まれた。



個性派ぞろいの四人を一挙公開!!

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER



付録 DVD 収録コンテンツ

ゲームメーカーまるわかり!?
アークシステムワークス突撃リポート
最新プロモーションムービー

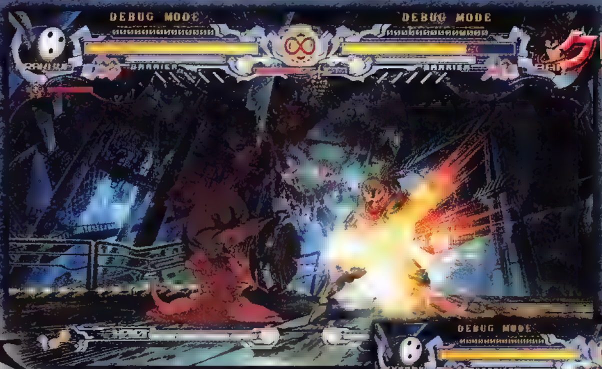


付録DVDでは、本作を鋭意製作中のアークシステムワークスに突撃取材を敢行！ ノエル役の声優・近藤 佳奈子さんが、現場の様子や本作の開発秘話をお届け。既報6キャラクターの闘いぶりが分かるムービーも収録しているので、こちらも見逃すな！

シルエットのみ公開されていた残る四人がついに判明。既報の六人と併せて現時点でのコマンド表も掲載しているので、イメージをつかむ参考にしてほしい。

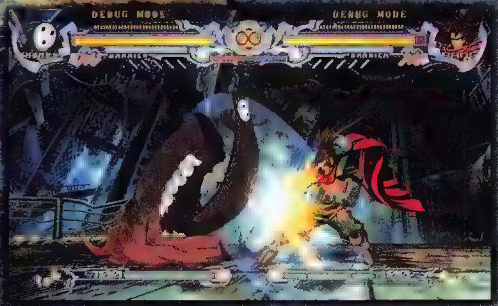
ブレイブルー
- ■メーカー　アークシステムワークス
- ■ジャンル　2D対戦格闘
- ■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　2008年今冬予定
- ■使用基板　TAITO Type X2





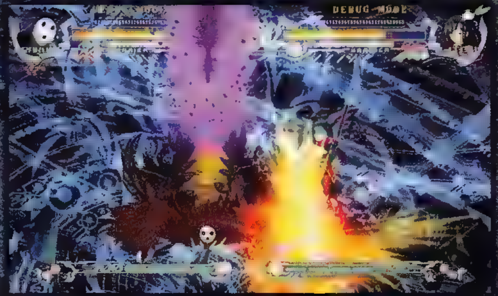
クリムゾン

人の形を残していないアラクネは、自身の体をさまざまな形状に変えたり、体内の蟲で攻撃したりと、特殊な動きをするようだ。ドライブボタン能力は、相手にヒットさせると「烙印」が付加。烙印が付いている間は、通常技、必殺技を出す際に画面内外からさまざまな蟲が出現し、攻撃を仕掛けてくれる。



知識を貪る魔道の探究者

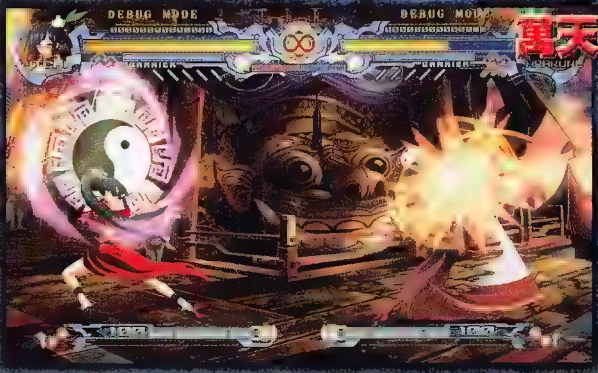
アラクネ
Arakune



PROFILE

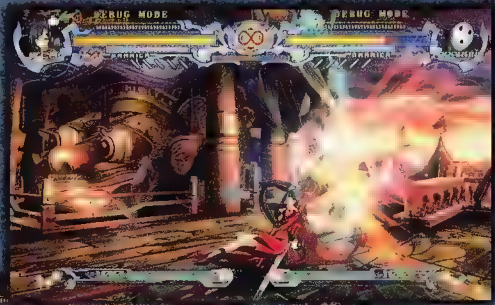
身長	20～200cm
体重	[illegible]
誕生日	[illegible]
[illegible]	[illegible]
出身地	[illegible]
趣味	[illegible]
大切なもの	知識
嫌いなもの	無知
CV	[illegible]

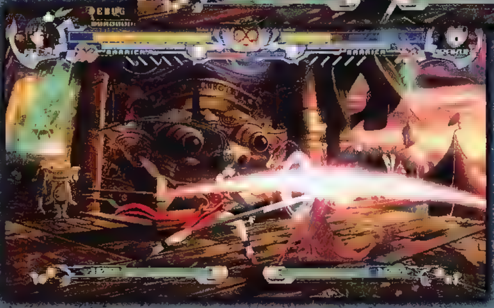
無数の蟲を体内に宿す、魔道の探求者。理念や価値観が他者とはかけ離れ、言動を理解するのは困難だが、その目的は知識を得ることに集約されているようだ。カグツチの地下廃棄施設に住み着き、自身の維持に必要な生命力を得るために人間やカカ族などを襲っていたが、今までとは比にならない力を感知し、動き出す。



萬天棒（マンテンボウ）

ライチの[illegible]にした武器の萬天棒。Dボタ[illegible]た必殺技でステージ上に[illegible]置でき、さらにDボタンで引き戻すことが可能（攻撃判定アリ）。[illegible]棒に跳び乗るなど、トリッキーな動きもできるようだ。また、萬天棒の有[illegible]で使える必殺技や通常技のリーチなどが大きく変わるので、うまく使い分けながら闘うキャラのようだ。







文武に秀でた紫華街の医師

ライチ＝フェイ＝リン

Litchi=Faye=Ling

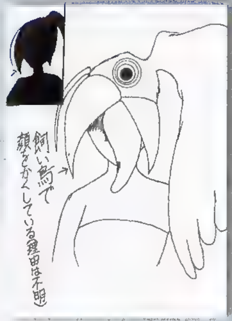
　裏表が無く、博識で武術にも精通している才女。普段は優しく女性らしいが、酒が入るとオヤジ化してしまう。カグツチ下層の紫華街、オリエントタウンで医師を勤め、人々の良き理解者としても無くてはならない存在となっている。また、彼女もこの街のことが気に入っている。本当の目的を忘れてしまいたいほどに……。

PROFILE

身長	170cm
体重	58kg
誕生日	7月7日
血液型	AB
出身地	上海
趣味	麻雀
大切なもの	[illegible]、ラオチュウ（[illegible]のパンダ）
嫌いなもの	優柔不断な人
CV	たかはし 智秋

シルエットクイズ優秀作発表!!

　残る4キャラが公開され、シルエットクイズの発表も今回で最後。パッションあふれる力作の数々に『ブレイブルー』開発チームの感動もひとしお。その中でも心に響いた作品を、開発スタッフからのコメント付きで紹介します。読者の皆さんも予想の斜め上をいくキャラの登場に、驚きを隠せないのでは!?　なお、今回までに掲載された投稿者の方々には、コミックマーケット74で販売予定の『ブレイブルー』グッズをセットでプレゼント！　ご期待下さい。



（秋田県　序偶君）

感動的なまでの斬新さです。この形態が完成されるまでに、きっとさざまな苦難を一人と二羽で乗り越えて来たことでしょう。厚い友情が感じられます。（杉山 友希）



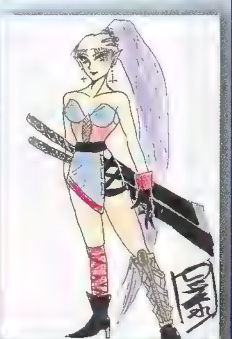
（千葉県　桃源☆郷君）

今回のラインナップの中で、ひときわ異臭を放っていた一作。ワイルドかつエコロジーな見た目と、付属していたパッションあふれる設定にデスティニーを感じました。（梶 茜）



（東京都　QQQ君）

少年漫画誌風な感じですが、4キャラも描いていただいてありがとうございます。個人的には中央の蛇男(?)がいい感じですが、その右の煮られ君もいいかも。（森 利道）



（茨城県　暴龍君）

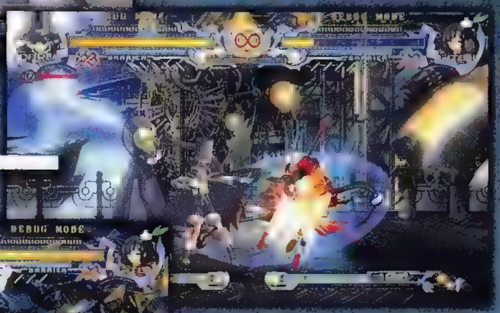
楽しんで描いているのがひしひしと伝わってきます。想いを乗せて描けるのって素晴らしいですね、自分も見習いたいですw（井上 巧）





オートマトン

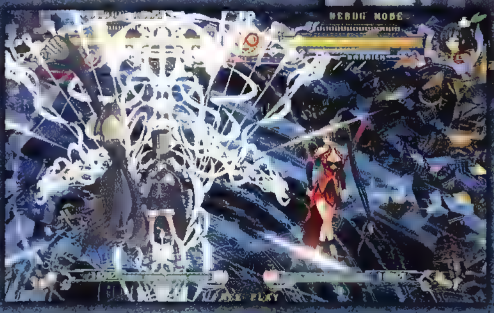
カルルのドライブボタン能力は、人形のニルヴァーナを操るもの。Dボタンとレバーの組み合わせにより、移動やさまざまな攻撃を繰り出すことが可能。カルルはリーチが短いが動きは素早く、ニルヴァーナは動きが遅いがリーチは長め。うまく連携を取って闘うキャラのようだ。



咎人を追いし人形遣い

カルル＝クローバー

Carl=Clover



PROFILE

身長 144cm
体重 35kg
誕生日 5月5日
血液型 AB
出身地 オーストリア
趣味 ヴァイオリン、チェス
大切なもの 姉
嫌いなもの 父
CV 沢城 みゆき

最高クラスの咎（とが）追い。幼いながら秀でた才能と優れた技術を有し、ニルヴァーナと呼ばれる謎の人形とともに各地の重犯罪者を次々と排除している。次なる標的「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」の情報を入手し、カグツチへと向かう。彼は常に礼儀正しく、笑顔を絶やさない。たとえそれがターゲットの前でも。

闘劇'08 FINAL 会場で『ブレイブルー』を体感せよ!!

8月15日～17日に開催される闘劇'08FINAL（詳細はP62参照）に、全日『ブレイブルー』の試遊台が設置されることが決定！　全10キャラがそろった状態でプレイできるのは、この会場が初。大会の熱い闘いとともに、新たな息吹をその目で見届けよう!!

ここでは、会場でいち早くプレイしたい人のために、システムと各キャラクターのコマンド表を掲載。本誌を持参すると特製うちわがもらえるので、8月15日～17日は本誌を片手に有明へGO！

主なゲームシステム

投げ	中強同時押し
バリア	ガード中に弱中同時押し
バリアバースト	4ボタン同時押し
カウンターアサルト	地上ガード中に→＋弱中同時押し　※
ラピッドキャンセル	攻撃を当てたときに弱中強同時押し　※

※ヒートゲージ50%消費

ラグナ・ザ・ブラッドエッジ

D	ソウルイーター	相手の体力を吸収する攻撃を繰り出す
必	ヘルズファング	↓↙←＋弱
	→追加攻撃	ヘルズファング後に↓↙←＋D
	インフェルノディバイダー（空中可）	→↓↘＋強orD
	→アッパー	インフェルノディバイダー後に↓↘→＋強
	→横吹き飛ばし	アッパー後に↓↘→＋強
	→踵落とし	アッパー後に↓↙←＋強
	ガントレットハーデス（空中可）	↓↙←＋中
	→蹴り上げ	ガントレットハーデス後に↓↙←＋D
	デッドスパイク	↓↙←＋D
超	カーネージシザー	↓↘→↓↘→＋D
	ブラッドカイン	↓↙←↓↙←＋D
	→闇に食われろ	ブラッドカイン発動中に↓↙←↓↙←＋D

ノエル・ヴァーミリオン

D	チェーンリボルバー	発動後、各種ボタンを追加入力することによって連続攻撃を繰り出す
必	弐式・ブルームトリガー	チェーンリボルバー中に↓↘→＋D
	伍式・アサルトスルー	チェーンリボルバー中に↓↙←＋D
	参式・スプリングレイド	チェーンリボルバー中に↓↑＋D
	拾壱式・オプティックバレル	↓↘→＋弱or中or強
	拾参式・リボルバーブラスト	空中で↓↘→＋強
	玖式・マズルフリッター	↓↙←＋弱
超	零銃・フェンリル	↓↘→↓↘→＋D
	バレットレイン＞零銃・トール	空中で↓↘→↓↘→＋D

ジン・キサラギ

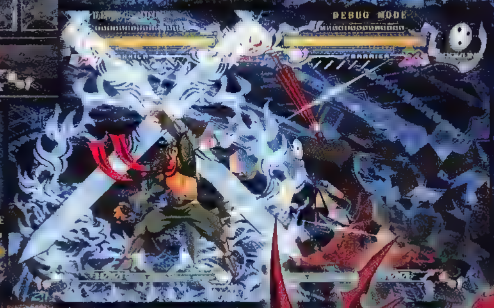
D	零刀（フロストバイト）	相手を凍らせる攻撃を繰り出す
必	氷翔剣（ひしょうけん）（空中可）	↓↘→＋弱or中or強
	氷翔撃（ひしょうげき）（空中可）	↓↘→＋D（ヒートゲージ25%消費）
	吹雪（ふぶき）	↓↑＋弱or中
	裂氷（れっぴょう）	↓↑＋強
	氷連双（ひれんそう）	↓↑＋D（ヒートゲージ25%消費）
	霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）（空中可）	↓↙←＋弱or中or強
	霧槍 突晶撃（むそう とっしょうげき）（空中可）	↓↙←＋D（ヒートゲージ25%消費）
	雪華塵（せっかじん）	強ボタン連打
超	凍牙氷刃（とうがひょうじん）	↓↘→↓↘→＋D
	氷翼月鳴（ひよくげつめい）	↓↙←↓↙←＋D

テイガー

D	ホルテックバトラー	強力な磁力攻撃を繰り出す
必	ギガンティックテイガードライバー	レバー1回転＋弱or中（タメ可）
	アトミックコレダー	→↓↘＋強（タメ可）
	スレッジハンマー	↓↘→＋弱or中
	→追加攻撃	スレッジハンマー後に↓↘→＋弱
	スパークボルト	←↙↓↘→＋D（充電ゲージMAX時）
超	マグナテックホイール	↓↘→↓↘→＋中
	→テラブレイク	マグナテックホイール後に↓↘→↓↘→＋中（ヒートゲージをさらに50%消費）
	ジェネシックエメラルドテイガーバスター	レバー2回転＋強（タメ可）

※表の「D」はドライブボタン能力（名称／概要）、「必」は必殺技（名称／コマンド）、「超」はディストーションドライブ（名称／コマンド、すべてヒートゲージ50%消費）を表します。









バーニングハート

忍者ならではの身軽さに加え、弾数制で多彩な特殊効果がある空中飛び道具「釘手裏剣」を持つバング。Dボタンによる攻撃は、相手の攻撃を受け止められるガードポイントがあり、ヒットさせせると「風」「林」「火」「山」の忍者アイコンが増加。一定値までたまると、自身の能力を飛躍的にアップさせるディストーションドライブが使用可能となる。

漢気あふれる忍者の頭領

シシガミ=バング

Bang=Shishigami

PROFILE

身長	192cm
体重	105kg
誕生日	1月1日
血液型	B
出身地	煌の国
趣味	修行・必殺技名を考える
大切なもの	正義、父の形見の「五十五寸釘」
嫌いなもの	悪
CV	小山 [illegible]

イカルガ内戦で故郷を無くした、忍者一族の頭領。義理と人情を重んじ、面倒見が良く男気と忠誠心に溢れた「漢」。同胞を率いてカグツチ下層に逃れ再起を図るかたわら、「カグツチの愛と平和を守る正義の咎（とが）追い」（自称）として活動し、大悪党「ラグナ」とやらの噂を聞き付け成敗に乗り出した。

タオカカ

D	ダンシングエッジ	高速で突進攻撃を繰り出す
必	ネコ魂ワン!	↓↘→＋弱（連打）
必	ネコ魂ツー!	空中で↓↘→＋中（連打）
必	ネコ魂スリー!	↓↘→＋強（連打／タメ可）
必	必殺ネコ魔球!	↓↙←＋弱or中or強（強のみタメ可）
必	ねこっとび!	↓↙←＋D
必	タオぴったん	空中・画面端で↓↙←＋D（タメ可／技後に→で変化）
必	だましんぐエッジ!	↓タメ↑＋D（技後に↓or←で変化）
超	猫の人直伝・ヘキサエッジ	↓↘→↓↘→＋D
超	メッタメタのギッタギタ!	↓↙←↓↙←＋中
超	ほぼ二匹になる!	↓↘→↓↘→＋中

アラクネ

D	クリムゾン	蟲を召喚して攻撃する
必	ゼロベクトル	空中で↓↘→＋D
必	PならばQ（空中可）	↓↙←＋弱or中or強
必	y,トゥーダッシュ	空中で↓↘→＋強
超	fマルg	空中で↓↙←↓↙←＋D
超	fインバース	↓↘→↓↘→＋強

ライチ=フェイ=リン

D	萬天棒	棒を設置し、再度Dボタンを押すと設置した棒を引き戻す
必	棒設置時	
必	三元脚・白	↓↘→＋弱
必	三元脚・發	↓↘→＋中
必	三元脚・中	↓↘→＋強
必	東西南北	←↙↓↘→＋D
必	棒あり時	
必	一気通貫	←↙↓↘→＋D
必	→追加攻撃	弱 or 中 or 強
必	燕返し	→↓↘＋D
超	国士無双	棒なし時に↓↘→↓↘→＋D
超	緑一色	↓↘→↓↘→＋強
超	大車輪（空中可）	棒あり時に↓↙←↓↙←＋D

レイチェル=アルカード

D	シルフィード	画面全体に風を起こす
必	タイニー・ロベリア（空中可）	↓↘→＋弱or中or強
必	ゲオルグ13世（空中可）	↓↙←＋弱
必	インピッシュ・シプソフィラ（空中可）	↓↙←＋中
必	ソード・アイリス	↓↓＋弱
超	バーデン・バーデン・リリー（空中可）	↓↘→↓↘→＋中

シシガミ=バング

D	バーニングハート	相手を燃やす攻撃を繰り出す
必	真空烈風バング落とし	→↓↘＋強
必	昇天粉砕バング落とし・改	空中で→↓↘＋強
必	バング双掌打・金剛戟	→←→＋中
必	バング双掌打・天剛戟	空中で→←→＋中
必	バング流手裏剣術	空中で↓↘→＋弱or中or強
超	獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」	↓↘→↘↓↙←＋強
超	獅子神忍法・究極奥義・「萬駆風林火山」	風林火山が燃えているときに↓↙←↓↙←＋D
超	獅子神忍法・絶奥義・「萬駆嵐禍陣」	↓↙←↓↙←＋中

カルル=クローバー

D	オートマトン	人形（ニルヴァーナ）による攻撃を繰り出す
必	ヴィヴァーチェ	↓↘→＋弱or中
必	アレグレット	→↓↘＋強
必	カンタービレ	空中で↓↙←＋強
必	ニルヴァーナ起動後	
必	コン アニマ	→↘↓↙←＋D
必	コン フォーコ	←↙↓↘→＋D
超	麗しのカンタータ	→↘↓↙←→＋強
超	追憶のラプソディ	↓↘→↓↘→＋D

※掲載している技コマンド表はすべて開発中のものです。技名およびコマンドは変更される可能性があります。



GUILTY GEAR 10th Anniversary
PSP
腕上げて出直してきなっ!
2008 7.24 ON SALE
CERO B 12才以上対象
希望小売価格各3,800円(税込3,990円)
GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS
ギルティギアイグゼクスアクセントコア プラス
ランクマッチによる戦いが熱い!
アドホックモードによる通信対戦!勝利を掴みポイントを獲得せよ。
ランクアップすると様々な称号を得ることができるぞ!目指せ!「聖騎士団長」!?
3対3のチームバトルが熱い!
好きなキャラクターを3人選び、オリジナルチームを結成。
最後の1人が息絶えるまで、勝ち抜き形式で白熱のバトルができる!
さぁ!でかけよう!!
闘劇 2008ブース出展決定!
詳しくは、[アークシステムワークス]ホームページをご覧ください!
全国決勝大会「闘劇'08 FINAL」
3日間 8月15日金・16日土・17日日
東京・お台場「ディファ有明」にて開催予定!!
http://arcsystemworks.jp
ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp
アークシステムワークス株式会社 お客様相談室
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5階
TEL 045-470-1552 FAX 045-470-1551
<受付時間>10:00~12:30／14:00~17:00 [但し、土、日、祝日、当社指定日を除く平日]
WEB http://arcsystemworks.jp/support/
© ARC SYSTEM WORKS "PS"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

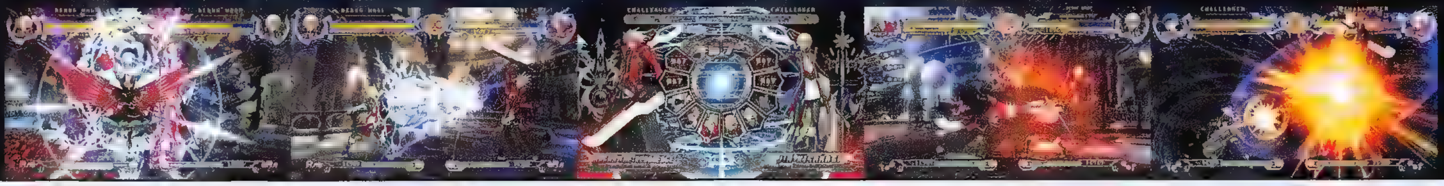


対戦格闘の真髄を極めた自信作!!

新たな歴史を築くべく産まれた新世代クオリティーがここにある——。

それは「魔術」と「科学」が融合された“力”を人類が手に入れた時代。

次世代アーケード基板 TypeX2 で実現した、圧倒的映像美・スピード感溢れるプレイ感覚。『GUILTY GEAR』シリーズのスタッフが贈る、次世代“2D対戦格闘ゲーム”の決定版が遂に登場!



2008年11月全国稼動予定!!

公式ページにてムービー配信中! http://blazbline.jp

販売元 株式会社 AMI
〒171-0022 東京都豊島区南池袋1-10-13 荒井ビル2F
お電話 03-5911-7344 WEB http://www.ami-toy.co.jp/
FAX 03-5911-7345

開発・発売元 アークシステムワークス 株式会社
お客様相談室／〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5階
お電話 045-470-1552 受付時間 10:00～12:30／14:00～17:00(但し、土、日、祝日、当社指定日を除く平日)
FAX 045-470-1551 WEB http://arcsystemworks.jp/support

ストリートファイターIV、始動!



DVD 収録コンテンツ

「ストIV」登場キャラ&必殺技紹介

付録DVDにはキャラクター紹介の動画を収録。どのキャラクターか、決めかねている人はDVDを今スグチェック!

ストリートファイターIV 公式大会サマーバトル2008 開催決定!! 詳細は138ページへ

全格闘ゲームファン待望の『ストIV』が、この夏ついに稼動を開始!! アルカディアでは懐かしいと思う人、新しく始める人にもバッチリの攻略をお届けするぞ。

ゲームセンターでも攻略情報をチェック可能! アルカディアモバイルのストIV攻略ページはこちら←

STREET FIGHTER IV (ストリートファイターIV)
■メーカー : カプコン
■ジャンル : 対戦格闘
■操作方法 : 8方向レバー+6ボタン
■発売日 : 2008年7月(稼働中)
■使用基板 : TypeX2

Text : チームストIV (OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット)

記事中では以下の略称表記を使用しています。
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
セービングアタック……セービング
C……キャンセル SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング レバーニュートラル……N

基本操作



基本システムの操作方法

ダッシュ	➡➡
バックステップ	⬅⬅
投げ	レバー➡ or ⬅ or ニュートラル+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
投げ抜け	投げられた瞬間に弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
受け身	着地時にレバー⬇ or ボタン二つ同時押し
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(ボタン押し続けでタメ可能)
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
EX必殺技	スーパーコンボゲージが25%以上のとき、必殺技コマンド+ボタン二つ同時押し
EXセービング	スーパーコンボゲージが50%以上のとき、特定の技を当てた後に中Ⓟ中Ⓚ同時押し(ボタン押し続けでタメ可能)
スーパーコンボ	スーパーコンボゲージが100%のときに特定のコマンド+ボタン
ウルトラコンボ	リベンジゲージが点灯しているときに特定のコマンド+ボタン三つ同時押し

POINT

受け身は、⬇orボタン二つ同時押しで可能。ガイルなどタメ系コマンドのキャラは、ボタン二つ同時押しで受け身を入力しないと、タメ時間を継続できないことが多い。素早く出したいときはボタンで受け身をしよう。

画面の見方



1 体力ゲージ
体力を表し、これが0になると敗北し、ラウンドを取得される。タイムオーバー時は体力の多い方が勝利。また、セービング中に相手の攻撃をガードすると体力が点滅し、その部分は回復可能体力となる。回復可能体力は一定時間で徐々に回復。

2 タイム
そのラウンドの残りタイムを表す。0になるとタイムオーバー。

3 システムメッセージ
連続技のヒット数やカウンターヒット、気絶、リバーサルなど特定の行動をすると出現するメッセージ。

4 リベンジゲージ
攻撃をくらうことによって上昇し、半分以上たまるとウルトラコンボが使用可能。ゲージをためるほど、ウルトラコンボのダメージが上昇する。なお、リベンジゲージはラウンドの持ち越しはなく、必ずゼロの状態でスタート。

5 スーパーコンボゲージ
スーパーコンボ、EX必殺技、EXセービングを使用するのに必要なゲージ。EX必殺技は25%、EXセービングは50%、スーパーコンボは100%の量を消費する。

6 取得ラウンド数
取得したラウンドを表す。通常勝利ならV、スーパーコンボフィニッシュならSなど、勝利方法によってマークが変化する。

POINT

スーパーコンボゲージは攻撃をヒットorガードさせるか、攻撃をくらうorガードする、必殺技を出す、といった行動で増加するので、ためる場合は意識しよう。通常技を空振りしているだけではゲージがたまらないぞ。

ストIV事典 勝利方法のマーク:通常勝利時はV、タイムオーバー勝利はT、ケズりフィニッシュ時はC、スーパーコンボフィニッシュはS、ウルトラコンボフィニッシュはU、ダブルK.O.、ドローはDとなる。なお、ダブルK.O.時は両者が1本取得となり、最終ラウンド時にダブルK.O.すると両者ともゲームオーバーになるので注意。

ストリートファイターⅣのシステムと用語を覚える

本作を始めるにあたってシステムの性能や用語、スラングなどを覚えておけば、次ページから続く攻略も理解しやすくなるはず。久し振りの人はしっかり復習しておこう。



ダッシュ、バックステップ

ダッシュは相手との間合いを詰めるのに使用する行動。一定距離を進むので、ダッシュ中は攻撃やガードができないので注意しよう。バックステップは出始めから無敵時間があるので、距離の調整だけでなく、相手の攻撃を避けるのにも役立つ。終わり際にスキはあるが、非常に強力な防御行動だ。



バックステップは1フレーム目から投げ、打撃に対して無敵。

投げ、投げ抜け

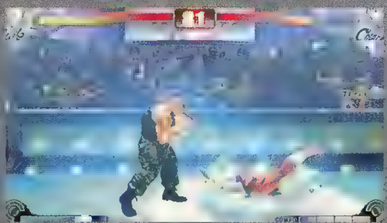
投げは全キャラが持っているガードを崩す手段。投げが出る早さは弱攻撃並に早いので、接近戦では非常に強力だ。また、レバー後ろ方向とボタンで背後に投げられるので、位置の入れ替えにも使えるぞ。投げられてから一定時間内に投げのコマンドを入力すると抜けられることを覚えておこう。



投げは『ストIV』の軸となる行動。投げ抜けも重要だ。

受け身

受け身はダウンせずに素早く起き上がる動作で、投げやしゃがみ強Ⓚ、スーパーコンボ、ウルトラコンボ、たたき付けるダウンを奪うタイプの攻撃以外をくらったときに使える。起き上がりを攻め込まれないようにするために重要な行動だ。受け身中は無敵なので、技を重ねられてもガードをできるぞ。



ダウンを奪われると攻め込まれる。受け身はクセ付けよう。

キャンセル

技を当てた際に必殺技などのコマンドを入力して、硬直をキャンセルして技を繰り出す行動のこと。通常技にはキャンセル不能な技やスーパーコンボのみでキャンセルできる技があったり、必殺技からスーパーコンボを出すスーパーキャンセルもある。

気絶(ピヨり)

各攻撃には気絶値が設定されており、これが蓄積していくと一定時間無防備になる気絶が発生。本作では気絶中でも気絶前からのダメージ補正を受ける。通称ピヨりと呼ばれる気絶は、『ストII』でキャラクターの上にヒヨコがクルクルと回ることからその名称が定着した。

リバーサル

ガードで硬直しているときや起き上がり直後など、自身が動けない時間から動けるようになった瞬間に必殺技を出すこと。無敵のある必殺技やバックステップなどがよく使われる。リバーサルのバックステップは、入力はやや難しいが強力な回避手段となる。

攻撃判定と硬直差

攻撃の当たる範囲のこと。技ごとに細かく異なっており、攻撃判定は大きいほど当てやすい。この範囲が「やられ判定」(欄外参照)に当たると攻撃が触れたことになる。硬直差は、技を当てた後の動き出せる時間の差を表す。「有利」なら相手より先に動くことができ、「不利」ならば相手が先に動けるということ。攻めは有利になる技で組み立てよう。



攻撃判定が強ければ、けん制攻撃として使いやすい。技同士がぶつかり合った場合は、攻撃判定が強い方が勝ちやすいので、技の相性を知るのが重要になる。

めくり

相手の背中(裏)側に向かってジャンプ攻撃を出す行動。ガード方向が正面からの攻撃とは逆方向になるので、ガードを崩しに使える。対空技で迎撃されにくくなるので接近するのにも役立つ。攻撃判定が横に広いジャンプ攻撃を使うのが基本で、『ストII』時代に背中をめくるように攻撃するという様子からこの用語が広く定着した。



めくりジャンプ中Ⓚといえば、ケンの主力ジャンプ攻撃。相手の裏側に向かって攻撃するので、迎撃されにくく正面からよりも安全にジャンプ攻撃が狙える。着地後の距離が近いのもポイント。

中段、下段

中段はしゃがみガードできない攻撃(ジャンプ攻撃全般や一部の特殊技など)、下段は立ちガードできない攻撃のこと。どちらかの方向でしかガードできないため、これらを振り分けて出してガードを崩すことを通称『二択』と呼ぶ。相手よりも先に動ける状況で二択を仕掛けるのが効果的。どちらでもガードできる攻撃を「無段」と呼ぶこともある。



リュウのレバー入れ中攻撃など、一部のキャラには特殊技で中段攻撃を持つキャラも居る。中、下段攻撃でガード方向を限定させれば、攻撃のヒット率も上がる。

ストIV事典

そのほかの用語:●無敵:自身がその攻撃に対して無敵状態になることを表す。ストIVでは対打撃無敵、対投げ無敵、対飛び道具無敵といったものや、上半身無敵などさまざまなものがある。●二択:中、下段の二択のほかにも、投げと投げから逃げるところを狙う打撃も二択になる。●やられ判定:キャラの攻撃が当たる判定のこと。ここに攻撃判定が当たるとダメージになる。

ストリートファイターⅣのセオリーを知る



『ストⅡ』から17年。現役で楽しんだ世代には懐かしく、今の若者には斬新に感じるであろう、おなじみの駆け引きが『ストⅣ』の舞台でよみがえる!

純粋な駆け引きをたん能せよ!



近年の2D格闘ゲームは数多くのシステムや特殊過ぎるキャラクターなど、複雑になる傾向が強過ぎた。そのため「どこで駆け引きが生まれているのか?」その点さえ非常に分かりにくい。

本作は、技を出す「距離」であったり「タイミング」といった、最も基本的な部分で駆け引きが発生。この基本にして、最も奥深い部分の読み合いを制して勝利をものにしろ!

其の壱 足払い合戦

空中で複雑な動きができない本作は、地上戦の重要度が格段に高い。一つ一つの技の性質、リーチ、タイミングを知り、それを生かす立ち回りを覚えよう。

一 技を知るべし!

通常技は、基本的に弱中強の順で発生が遅く、逆にリーチが長くなる。ただし、それだけではない。各技にはキャンセルが可能なものや、ヒット時にダウンを奪うもの、中段や下段判定のものと、さまざまなものがある。まずは、自分のキャラの技を知ることが重要だ。



リュウの場合。同じ下段の足払い攻撃でも、しゃがみ中Ⓚならキャンセルが可能。



しゃがみ強Ⓚなら、ヒット時にダウンを奪える。技ごとの性質を覚えるべし。

二 間合いを覚える!

使用するキャラによって、同じしゃがみ攻撃でも弱or中or強でリーチがかなり変わる。届く間合いで出すことを心掛けよう。

中には、大きく前進しながら出る技や身を乗り出して攻撃してから元の位置に戻る技など、技後の間合いが大きく変わるものがある。



「技は届く間合いで出す」、これが基本。ヒットしなくても最低ガードさせよう。

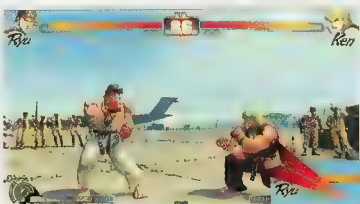


前進しながら出る技もある。出すときの間合い、出した後の間合いも計算に入れろ。

三 相手の技の空振りに「差し込め」!

本作の通常技は、動作中（出始めから硬直が切れるまで）にやられ判定が前に出る。特に、攻撃判定が消えた後の硬直中でも、やられ判定が前に出たままになる。つまり、技を空振りするとスキができるだけでなく、そこに攻撃をくらいやすくなる、ということ。普通ならお互いの技がギリギリ届かない距離でも、相手が技を空振りしたところになら（やられ判定が前に出ているので）、こちらの攻撃が届くようになる、といった具合だ。

自分が出す技は相手に届くように意識し、相手の技は空振りを誘ってそこに差し込む。これが地上のけん制で一番重要な部分だ。



キャラにもよるが、ちょうどラウンド開始直後の間合いが、技の届くか届かないかの境界線。前進するか、後退するか、この距離の駆け引きを制することが、闘いの勝利に直結する。

こちらの技が届かない間合いでも相手の技の空振りを誘えたらチャンス! やられ判定が前に出るので……、





こちらの技が届く。やられ判定が前にあるうち（相手の硬直中）に技を差し込むようにしよう。ある程度リーチがあり攻撃発生の早い技が、比較的差込みやすい。

ストⅣ事典

技を知るべし補足:◆ためを必要とする必殺技を持つキャラは、前進する通常技が重宝する。これで前進しつつ、◆方向のためを維持できる。昔ながらのテクニックだ。

空振りに差し込め補足:足払いの硬直には、何も足払いを差し込む必要は無い。やられ判定が前に出ているので、しゃがみ中Ⓟなどの技でも反撃できるぞ。

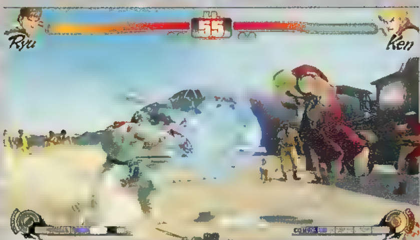
其の弐

跳ばせて落とす

空中ではガードできない。この当たり前の性質を利用して生まれた戦法が、2D格闘ゲームの代表的なセオリーともいえる「跳ばせて落とす」。対空の精度は勝率へ直結するぞ。

各種必殺技はガードしたときにケズリダメージを与えられる。飛び道具系の必殺技は通常技が当たらない遠距離からでも届くので、飛び道具を出すだけで相手にプレッシャーを与えられる。これを嫌って前方ジャンプした相手を対空技で迎撃する、これが最も基本的な「跳ばせて落とす」だ。

何も、この戦法は飛び道具である必要は無い。「地上戦では勝てない」と相手にプレッシャーを掛けることができれば、相手は跳び込んで来る。そこを迎撃していこう。スキの少ない技で誘えれば、余裕を持って迎撃できる。無敵のある対空技があるなら、若干遅めでも対空が間に合うぞ。

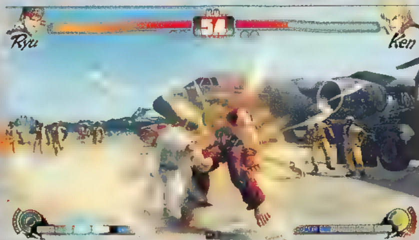


必殺技はガードさせるだけでも若干のダメージを与えられる。飛び道具の波動拳やソニックブームにはリーチがある。これをエサに相手を跳び込ませて……、

ジャンプ攻撃で迎撃!!



対空技が届かない間合いで跳び込まれることもある……。こんなときは、横に長いジャンプ攻撃をジャンプの昇りに出して迎撃。通称、「ロケッティア」と呼ばれる伝統的な対空行動だ。



無敵技の昇龍拳でたたき落とす。これがリュウ＆ケン、サガットの黄金パターンだ。飛び道具を持つキャラなら、似たような戦法が可能。状況によって対空をいろいろ工夫できればベスト。

飛び道具への対処

「跳ばせて落とす」戦法には、早めの跳び込みが有効。飛び道具を見てからの跳び込みでは遅い。リスクが大きいものの、成功すれば跳び込みからの連続技が決まるのでリターンは大きいぞ。リターンは無いものの、垂直ジャンプで避けるのも堅実だ。

ほかに、突進系のEX必殺技やウルトラコンボの中には、飛び道具をスリ抜けつつ攻撃できるものがある。これらで対処してもいい。



無敵ではないが、「飛び道具に対しては無敵」という技がある。竜巻旋風脚の下半身部分もそれに該当するぞ。

其の参

固めて投げる

「ストII」では一定の状況下だと通常投げがハメ技（抜ける手段の無い技）となり、昔はためらっていた人も多いだろう。本作では抜ける手段が豊富なので、気兼ねなくガード崩しの手段として使っていけるぞ。

ガード硬直中や起き上がりなど、ほぼすべての2D格闘ゲームには、「投げ不能時間」がある。この間は、たとえ投げ間合いであったとしても投げは成立しない。しかし、本作はほかの格闘ゲームに比べて「投げ不能時間」が短く、空振りすることが少ない。そのため接近戦での投げが強力だ。

実戦で狙うなら、技をガードさせて有利かつ投げ間合いの状況。つまり、ジャンプ攻撃をガードさせた後、密着で弱攻撃をガードさせた後などが狙い目。起き上がりの「投げ不能時間」も短いので、起き攻めに直接投げを狙っていく戦法も効果的だ。タイミングを見切ろう。



跳び込むことができれば、ガードを崩すチャンス。通常投げと打撃の二択を迫ろう。ガード硬直中の相手の「投げ不能時間」はかなり短いので……、

コマンド投げは強力!!



通常投げと違い、コマンド投げは間合いが広く、威力の高いものが多い。空振りのスキが若干大きいので、通常投げとコマンド投げを使い分けるといいぞ。投げ抜けをされないのも利点だ。



ジャンプ攻撃をガードさせたら、すぐに投げを入力していい。通常投げの方向は2種類あるので、その後の状況なども考えて使い分けられるとベストだ。

「投げハメ」は無い!

投げは硬直中でなければジャンプを入力すれば簡単に回避できる。画面端以外では間合いの離せる後方ジャンプでの回避がオススメだ。バックステップや無敵のある技、投げ抜けでも対応できるので焦らず対応していこう。



ジャンプを入力すれば簡単に回避できる投げ。本作に「投げハメ」は存在しないぞ。



投げ抜けを狙うなら、まずは「立ちガード」したまま投げを連打するのがオススメ。

ストIV事典 投げ回避補足：通常投げの空振りモーションは非常に小さい。そのため、垂直ジャンプで回避すると、逆に、投げ空振り→対空、といった連係で迎撃される可能性がある。通常投げに反撃を考えず、後方ジャンプで仕切り直す方が無難だ。なお、投げ抜けの方も、成立すれば少し離れた状態で完全に五分。つまり、こちらも仕切り直しだ。

ストリートファイターIV 重要システムピックアップ

本作は昨今の格ゲーに比べ比較的シンプルだが、独自システムが存在する。各ゲージの使用目的やセービングアタックの性能を理解すれば戦術に生かせるぞ。



スーパーコンボゲージ



画面下部の青いゲージはスーパーコンボゲージで、必殺技を出す、攻撃をヒットorガードさせる、相手の攻撃をくらうorガードするとたまる。なお、ゲージの増加量は攻撃をヒットさせたときが最も大きく、ガードしたときは小さい。

スーパーコンボゲージは4分割されており、一つ消費でEX必殺技、二つ消費でEXセービング、全部消費すればスーパーコンボを使用できる。EX必殺技は必殺技の強化版。ダメージが増加したり、無敵が付加されるなど性能が向上する。

スーパーコンボはさらに強力な必殺技で、特定の必殺技をキャンセルして出す「スーパーキャンセル」が可能。また、ボタンで性能が変化するものも多い。EXセービングは、通常技や必殺技をキャンセルしてセービングアタックを出せる行動だ。



攻撃したり、くらうとたまるスーパーコンボゲージ。比較的たまりやすいが、次のラウンドに持ち越すので節約も重要。



必殺技の強化版であるEX必殺技は、高性能で使いやすいものが多い。25%消費で使用できるので積極的に使おう。



スーパーコンボはゲージをすべて消費することもあり、性能は高めだ。スーパーキャンセルを使って、連続技に組み込もう。

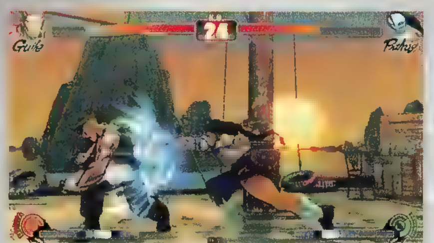
セービングアタック

セービングアタックとは、中攻撃同時押しで出せる特殊技のこと。ボタン押しっぱなしでタメられ、タメ時間でレベルが変化。レベル1はカウンターヒットで崩れを誘発。崩れた相手は行動できないので、連続技を決めるチャンス。レベル2、レベル3は通常ヒットで崩れるほか、レベル3はガード不能となる。また、タメ中とヒットorガード時はダッシュとバックステップでキャンセルが可能だ。

セービングアタックはタメ中（レベル3は攻撃する直前まで）に1度だけ攻撃を受け止められる。受け止めるとリベンジゲージがたまり、一時的に体力が減少。減少した体力は時間で徐々に回復するが、攻撃をくらうと回復可能な体力は無くなる。なお、ウルトラコンボと一部必殺技にはアーマーブレイク効果があり、受け止められないので注意。

ほとんどの地上攻撃は、ヒットorガード時にスーパーコンボゲージを半分消費してセービングアタックを出す「EXセービング」が可能。EXセービングもタメが可能でレベル1～3まであるが、相手の攻撃を受け止められない。ダッシュorバックステップで素早くキャンセルして、攻めを継続したり、スキを消す目的で使用しよう。





薄い白の部分が回復可能な体力。攻撃をくらうとそのダメージに加えこの部分も無くなる。大ダメージとなるので気を付けること。



セービングアタック（レベル2）は通常ヒットで崩れるので見返りが大きい。体が光ればレベル2になった合図だ。



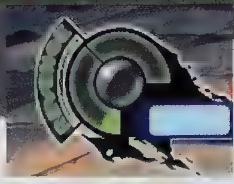
EXセービングは連係や連続技の強化を図れる。また、スキの大きい必殺技のスキを消す目的で使うのも有効。

ストIV事典 セービングアタック補足:レベル2のセービングアタックはレベル1よりガード硬直が長い。ガード時ダッシュでキャンセルすると、ほとんどのキャラが有利な状態で攻め込めるぞ。崩れた相手には、投げ技も連続技として決まる。ただし、崩れの後半は空中やられなので、地上連続技や投げを決める場合はダッシュやバックステップでキャンセルしてから決めよう

リベンジゲージ

リベンジゲージとは、スーパーコンボゲージの隣にあるゲージのこと。相手の攻撃をくらうか、セービングアタックで受け止めるとたまり、50%以上あればウルトラコンボの使用が可能だ。なお、リベンジゲージは、そのラウンドが終わると0に戻る。1ラウンドで必ず100%はたまるので、ウルトラコンボを使うチャンスは毎ラウンドあるぞ。

ウルトラコンボのダメージはリベンジゲージに比例するのが特徴。リベンジゲージ100%だと、50%のときの1.5倍のダメージを与えられる。ただし、ウルトラコンボは通常技や必殺技をキャンセルして出せないので、連続技に組み込む場合は工夫が必要。また、連続技に組み込んだ場合はダメージ補正が掛かることも覚えておこう。



画面下にある丸いゲージがリベンジゲージ。攻撃をくらうなどでたまり、ウルトラコンボが使える状態になる(50%以上たまる)と赤くなるぞ。



リベンジゲージ50%のウルトラコンボは、ダメージは左の写真くらい。



100%だと右写真のようにダメージが上がり、逆転できる可能性が上がる。



ウルトラコンボもスーパーコンボ同様強力なものが多い。セービングアタックを使わずとも、体力が半分以下になれば使用可能な状態になるので、確実に決めていこう。



セービングアタックで崩れを誘発すれば、ほとんどのウルトラコンボが決められる。キャラによっては跳び込みからつながったり、EXセービングを使って連続技に組み込めるぞ。

投げ抜け

通常投げをくらった瞬間に、弱攻撃を同時押しすると投げ抜けが可能。投げ抜け後はお互い五分となり、間合いが離れるため仕切り直しができる。

投げ抜けは、攻撃動作中などに入力しても発生しない。投げによる確定反撃は投げ抜けできないので注意しよう。また、投げ抜けをするときレバーの方向は問わない。しゃがみ状態で投げ抜けを入力すれば、投げられていないときにしゃがみ弱Ⓚを出せる。なお、通常投げの出始めを投げられた場合は自動的に投げ抜けが発生するぞ。



投げ抜けをすると2キャラ分ほど間合いが開く。お互い五分なので中距離戦をしよう。



しゃがみ状態で投げ抜けを入力する通称「しゃがみグラップ」は投げ抜けに慣れてから使おう。

セービングアタック使用例❶ 飛び道具に使ってみる

中～遠距離での飛び道具に対しては、セービングアタックで受け止めリベンジゲージをためよう。特に、飛び道具に対して反撃できるウルトラコンボを持つキャラは、飛び道具を抑制できるので非常に有効。飛び道具を受け止めたらバックステップでキャンセルすれば反撃を受ける心配も無いぞ。



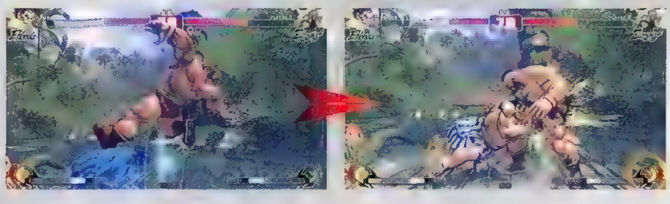
セービングアタック使用例❷ けん制に合わせてみる

中距離ではけん制技に対してセービングアタックを使える。けん制してきそうなときにセービングアタックをタメておき、けん制技を出してきたら受け止めた後に反撃、出してこないならバックステップでキャンセルしよう。リーチが長いセービングアタックを持つキャラは、「置いておく」けん制技として強力だ。



セービングアタック使用例❸ 対空に使ってみる

セービングアタックは対空でも有効。跳び込みを受け止めれば着地のスキや、着地後の攻撃発生前にヒットする。レバーの方向に関係無く出せるので、とっさの対空として使おう。ただし、何も出さずに着地された場合や低めのジャンプ攻撃を受け止めると、セービングアタック発生前に攻撃を受けるので注意。



セービングアタック使用例❹ 連係や連続技に組み込む

昇龍拳などの無敵技は、割り込み時に特に有効だがガードされると反撃は必至。そこで昇龍拳→EXセービング（レベル1）→ダッシュと入力しよう。ヒットすれば連続技、ガードされても攻めを継続しやすい。また、飛び道具でEXセービング可能なものはダッシュ後有利になりやすいので、連続技や固めで活用しよう。



ストIV事典 投げ抜け補足:立ち状態で投げ抜けを入力すると、投げられていない場合は投げが出るので早めに入力しても投げ抜けが起きる。しゃがみ状態で投げ抜けを入力した場合、早めに入力するとしゃがみ弱Ⓚが出てしまうので、ここを投げられてしまうことが多い。しかし、投げを狙って接近した相手にしゃがみ弱Ⓚがヒットする場合もあるので、状況に応じて使い分けるのが重要だ。

動きの多彩さNo.1!



NEW

クリムゾン・ヴァイパー

ヴァイパーのみが持つハイジャンプ(以下HJ)を駆使すれば、さまざまなアクションが可能。ガンガン攻めるのが好きな人にオススメのキャラクターだ。

Text：ロケット



クリムゾン・ヴァイパーのウリ

- ●HJで遠距離から強襲可能
- ●HJキャンセルを活用した多彩な連係、連続技
- ●スキの少ない中サンダーナックルでの横押し

通常投げ	コマンド
アブフィットネス	(近距離で)→orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
テンプルマッサージ	(近距離で)←＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ヴァイパーエルボー	→＋中Ⓟ
ダブルキック	→＋強Ⓚ
ハイジャンプ	↓方向入力後、素早くジャンプ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し

必殺技	コマンド
サンダーナックル★	↓↙←＋Ⓟ
バーニングキック	↓↙←＋Ⓚ
セイスモハンマー	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	**コマンド**
エマージェンシーコンビネーション	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
バーストタイム★	↓↘→↓↘→＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

各種サンダーナックルを使いこなせ!

主に使うけん制技は、しゃがみ中Ⓚ→中サンダーナックルと姿勢の低い弱サンダーナックルだ。しゃがみ中Ⓚ→中サンダーナックルは連続ヒットし、その後は相手よりも先に動けるので、さらに攻めを継続できる。ガード時の硬直差もやや不利な程度なので、どんどん使っていこう。

ジャンプ攻撃は発生が早く、めくりを狙えるジャンプ強Ⓚが優秀。通常ジャンプやHJからこれを狙いつつ、相手の対空技を読んだら空中版バーニングキックで軌道修正して回避しよう。

相手の跳び込みは発生直前まで無敵時間がある強サンダーナックルで迎撃していく。ただし、めくり攻撃には弱く、つぶされると地上くらいになってしまうので注意！　めくりに対しては同じく発生直前まで無敵のEXバーニングキックを出せば、相手と反対側に移動するので比較的安全に逃げられる。



跳び上がりつつ蹴りを繰り出す地上版バーニングキックは、出始めから空中判定で、ガードされても相手より先に動き出せる。打点の低い技を回避しつつ攻撃できるぞ。



セイスモハンマーは弱→中→強となるにしたがって攻撃位置が遠くなる。EX版は目の前から中版と強版の間くらいの位置までと広範囲を攻撃し、通常版よりもスキが小さい。



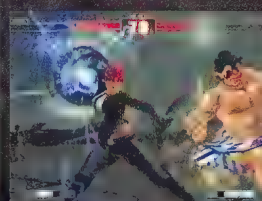
サンダーナックルは、入力後素早くパンチボタンを二つ同時押しすることで動作を中断できる。この行動は全体動作が短いので、中or強攻撃キャンセルで出せば……、



技のスキを軽減してさらに攻められる。ちなみに、サンダーナックル→中断は、強サンダーナックルから入力したものが一番動作が短く、最も大きな有利時間を得られる。

HJキャンセルを活用!

必殺技でキャンセルできる通常技や、セイスモハンマーはヒットorガード時にハイジャンプでキャンセル可能。さらに、ハイジャンプの出始めは必殺技以外にウルトラコンボやセービングアタックでキャンセル可能となっている。これを活用すれば、ほかのキャラにはできない連続技や連係を組み立てられるぞ。



しゃがみ強Ⓟ↓バーストタイムをつなげる場合は、↓と同時に強Ⓟ↓↘→↓↘→↓ハイジャンプが出た瞬間にⓅボタン三つ同時押しと入力すればOK。

コンボ

①{しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ}or{近距離立ち中Ⓟ}→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ 中サンダーナックル SC 強エマージェンシーコンビネーション

②強サンダーナックル(空中の相手に相打ち)→ダッシュ強サンダーナックルorバーストタイム

①は基本コンボ。決めた後はジャンプ強Ⓚを重ねられる。②は対空からのコンボ。

ストIV事典 セイスモハンマーはスキは大きいものの、下段判定で、飛び道具としては威力が大きい。大抵の飛び道具にはダメージ勝ちできるので、相打ちを狙って出してもいいだろう。また、サンダーナックルと同様にⓅボタン二つ同時押しで動作を中断できるが、こちらは全体動作がやや長いのでフェイントとして使い、つられてジャンプした相手を迎撃していこう。



転がって投げろ!

NEW アベル

中～近距離で使いやすい打撃技を持ち、接近戦では投げ間合いの広いコマンド投げを持つ。さらに高性能な移動技、マルセイユローリングで接近も簡単だ!

Text：パチ



アベルのウリ

- ●トルネードスルーの間合いが広い
- ●投げと打撃の二択が強力
- ●マルセイユローリングで接近が簡単

通常投げ	コマンド	セカンドロー	(チェンジオブディレクション中)→+Ⓚ
内股投げ	(近距離で)→orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し	フィニッシュミドル	(セカンドローorセカンドミドルヒット後)→+Ⓟ
体落とし投げ	(近距離で)←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し	フィニッシュロー	(セカンドローorセカンドミドルヒット後)→+Ⓚ
特殊技	**コマンド**	ホイールキック★	↓↙←+Ⓚ
前蹴り	→+中Ⓚ	マルセイユローリング	↓↘→+Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)	スカイフォール	→↓↘+Ⓟ
アピール	**コマンド**	トルネードスルー	→↘↓↙←+Ⓟ
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し	**スーパーコンボ**	**コマンド**
必殺技	**コマンド**	無心★	↓↘→↓↘→+P
チェンジオブディレクション	↓↘→+Ⓟ	**ウルトラコンボ**	**コマンド**
セカンドミドル	(チェンジオブディレクション中)→+Ⓟ	無我★	↓↘→↓↘→+ⓅⓅⓅ同時押し

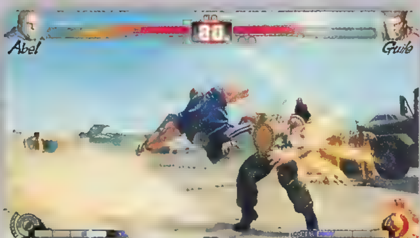
※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※チェンジオブディレクションの派生技以外はEX必殺技対応。

中間距離からプレッシャーを掛けて接近する

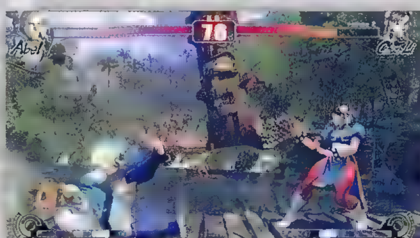
中間距離ではホイールキックでのけん制が基本。出始めから下半身無敵なので、相手の下段攻撃を避けつつ攻撃できる。先端を当てれば反撃を受けない。これに加え、移動技のマルセイユローリングも使う。この技は出始め途中から打撃に対して無敵かつ、動作終了後のスキがかなり少ないので反撃を受けにくい。弱～強で移動距離が大きく変わるので、相手との間合いを詰めるのに便利だ。

相手との跳び込みに対しては、上方向に強い垂直ジャンプ中Ⓚや前方ジャンプ強Ⓚで迎撃する。めくりを狙われる場合は、迎撃が難しいのでマルセイユローリングを使って反対側に逃げること。

こちらから攻め込む場合はめくり性能の高いジャンプ中Ⓚや、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、マルセイユローリング、中距離からのダッシュ、→+中Ⓚダッシュキャンセルでの接近を狙おう。



ホイールキックは下半身無敵かつ、上方向に強い攻撃判定を持つ突進技。先端をガードさせれば反撃を受けず、空中ヒット時はダウンを奪えるので、けん制と接近の両方を兼ねている。



マルセイユローリングは技の出始め途中から対打撃無敵になるため、接近手段として非常に優秀。飛び道具を避けるときや、画面端の脱出、強引な接近などさまざまな場面で役立つぞ。



チェンジオブディレクションはガードされても中、下段に派生できるため、ガード崩しに役立つ。EX版はセービングアタックと同じく相手の攻撃を1発耐えるので強引に攻撃できる。



ウルトラコンボの無我は、出始めから無敵があり、突進中は飛び道具無敵かつ足元以外はやられ判定が無い。飛び道具を出されたときや、スキの大きい技に対しての反撃で狙おう。

接近戦の攻め方

接近戦では打撃とコマンド投げの二択が強力。めくりジャンプ中Ⓚやしゃがみ弱Ⓟをガードさせたら、しゃがみ中Ⓟ→中チェンジオブディレクション～と、弱トルネードスルーでガードを崩そう。弱トルネードスルーは投げ間合いが広く、密着からしゃがみ弱Ⓟ×3をガードさせた後の間合いでも投げられるぞ。



弱トルネードスルーは非常に間合いが広く、これくらいからでも難無くつかむ。しゃがみ弱Ⓟでアベルのみ投げられる間合いに調整し、一方的に投げを狙おう。

コンボ

①しゃがみ中Ⓟ Ⓒ 中チェンジオブディレクション→セカンドミドル→フィニッシュミドル

①しゃがみ強Ⓟ2段目→弱orEXスカイフォールor無我

①はゲージが100%なら、中チェンジオブディレクション→無心が決まる。②はしゃがみ強Ⓟ2段目で追撃可能な状態で浮かせた後、追撃をキャンセルせずに出そう。

ストIV事典 EX版マルセイユローリングは出始めから対打撃無敵なので、画面端からの脱出に便利。トルネードスルーは出始めから対投げ無敵、EX版は対打撃無敵が付いているので、使い分ければ強引に投げ返すことが可能。→+中Ⓚはヒットorガード時に→→でダッシュキャンセルが可能。ガードされたときの状況は五分なので、強引に投げを狙っていけるぞ。



ご注文はルチャ・リブレ？

NEW

エル・フォルテ

ルチャ・リブレを主軸とするエル・フォルテは、アバネロダッシュからの派生技を駆使して闘うトリッキーキャラ。派生技は数が多いのでしっかり覚えていこう。

Text：伝説のオタク



エル・フォルテのウリ

- 縦横無尽に動き回れる高い機動力
- 豊富な派生技で相手をほんろうできる
- 打撃と投げのシンプルな二択もOK

通常投げ	コマンド
テパッチェ・ボム	（近距離で）→or N ＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
チレ・メヒカーノ	（近距離で）←＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
スカイ・ソルプレッサ・トラップ	（空中で）弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
三角跳び	（ジャンプ中壁付近で）↙
浴びせ蹴り	→＋中Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
ターゲットコンボ	**コマンド**
ターゲットコンボ1	遠距離中Ⓚ→中Ⓚ
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
アバネロダッシュ	↓↘→＋Ⓟ
	（アバネロダッシュ後、弱Ⓟ）急停止
	（アバネロダッシュ後、中Ⓟ）トスターダプレス
アバネロダッシュ（続き）	（アバネロダッシュ後、強Ⓟ）ファヒータバスター
	（アバネロダッシュ後、弱Ⓚ）バックステップ
	（アバネロダッシュ後、中Ⓚ）ゴルディータソバット
	（アバネロダッシュ後、強Ⓚ）カラマレスライディング
アバネロバックダッシュ	↓↙←＋Ⓟ
	（アバネロバックダッシュ後、弱Ⓟ）急停止
	（アバネロバックダッシュ後、中Ⓟ）トスターダプレス
	（アバネロバックダッシュ後、強Ⓟ）プロペラトルティーヤ
	（アバネロバックダッシュ後、Ⓚ）ピカディーリョジャンプ
ケサディーヤボム★	Ⓚボタンを押し続けて離す
ワカモーレレッグスルー	→↓↘＋Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
エル・フォルテダイナマイト	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
ウルトラコンボ	**コマンド**
エル・フォルテフライングギガバスター	↓↘→↓↘→＋ⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※アバネロ（バック）ダッシュからの派生技以外はEX必殺技対応。

接近戦へ持ち込もう

エル・フォルテは歩行速度が遅く、通常技のリーチが短い。中～遠距離では無理に技を振らずに、しゃがみ強Ⓟでの対空を意識しつつアバネロダッシュと各種派生技を使って相手に接近していこう。

アバネロダッシュからの派生技の中は、その場で止まる急停止と、後ろに小さく跳ねるバックステップが間合いを調整しやすい。アバネロバックダッシュからは、後方へ飛び跳ねるピカディーリョジャンプが間合いを大きく離せるので様子を見るのに便利な上、壁に着けば三角跳びが可能なので、飛び道具に合わせて接近したり、奇襲を仕掛けるのにも適している。

相手に近付いたら通常技の中では比較的リーチの長いしゃがみ中Ⓚからキャンセルアバネロダッシュ→急停止で接近したり、2回まで攻撃を耐えられるEXアバネロダッシュで強引に近付くのもいいだろう。また、アバネロダッシュからアバネロバックダッシュへと派生が可能なので覚えておこう。これらを使い分けて相手に接近していこう。

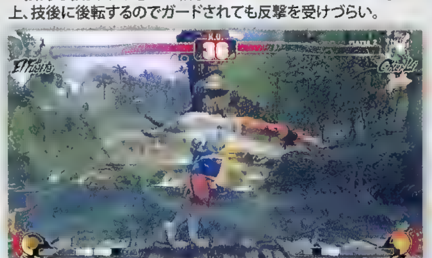
近距離戦での崩しに使う技は、めくりを狙えるジャンプ強Ⓟや、ヒット後に間合いが離れにくい中段の→＋中Ⓚ。アバネロダッシュからは中段のトスターダプレスと、立ち状態の相手を投げるファヒータバスターが対になっており、どちらも攻撃動作が似ているため非常に見切られにくい。通常技キャンセルや起き攻めなどから狙っていこう。



トスターダプレスは上昇中に無敵時間がある上、めくり性能が高い強力な技。また、地上の相手にヒットさせればダウンを奪える上、技後に後転するのでガードされても反撃を受けづらい。



EXアバネロダッシュは出した瞬間から相手の攻撃を2回まで耐えられるようになるため、接近手段として非常に強力。EXアバネロバックダッシュは逃げる手段として優秀だぞ。



プロペラトルティーヤはアバネロバックダッシュからのみ出せる派生技だが、ファヒータバスターと違ってしゃがみ状態の相手も投げられる。近距離で素早く出せれば強力な崩し手段になるぞ。

アクセントに使う技

エル・フォルテのセービングアタックは前方に小さく飛び跳ねて攻撃する。リーチが長く、動作中は足元のやられ判定が薄いため、攻撃判定が低い位置の技なら避けつつ攻撃できる。カウンターヒットorレベル2以上のヒット時はキャンセルバックステップ→エル・フォルテフライングギガバスターが連続技になるぞ。



全キャラ中でも、かなり優秀な性能を持つセービングアタック。相手の小技による暴れの間合いの外からも狙えるので、立ち回りの中で使っていけるぞ。

コンボ

①ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ アバネロダッシュ→カラマレスライディング（orゴルディータソバット SC エルフォルテダイナマイト）

②近距離立ち強Ⓚ→弱ワカモーレレッグスルー

①はアバネロダッシュからの派生技は最速で出そう。②は浮かせた後にキャンセルを掛けずにつながる。スーパーコンボでもOKだ。

ストIV事典 三角飛びは通常ジャンプorピカディーリョジャンプから出すことが可能。なお、動作中にレバーを前後に入れることによりジャンプの軌道を調整できる。また、三角飛びのジャンプ移行前に中Ⓟor強Ⓟを押すことでスターダプレスと同じモーションの攻撃を出すことが可能だ。これらを使って相手の対空の的を散らしていこう。



大きな体に素早い動き!!

NEW

ルーファス



巨体を生かしたパワーキャラかと思いきや、意外にも空中戦が得意で軽快に動くルーファス。ややクセのある必殺技が多いものの、優秀な技がそろっているぞ。

Text：OYZ

ルーファスのウリ

- インファイトが得意
- 空中で軌道を変えられる技を持っている
- 通常投げの威力が高め

通常投げ	コマンド
ヘッドバズーカ	(近距離で)→orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
ハンドマシンガン	(近距離で)←＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ヴァーチュアキック	→＋中Ⓚ
グローリーキック	↘＋中Ⓚ
フレグランスパーム	→＋強Ⓟ
ファルコーンキック	空中で↘＋中Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)
ターゲットコンボ	**コマンド**
ターゲットコンボ1	近距離立ち弱Ⓚ→強Ⓚ

アピール	コマンド
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
救世主キック	↓↘→＋Ⓚ→Ⓚ
銀河トルネード★	↓↘→＋Ⓟ(中と強はレバー←or→で操作可能)
蛇突ネイチャー	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	**コマンド**
スペクタクルロマンス★※1	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
スペースオペラシンフォニー★※1	↓↘→↓↘→＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。※1スペクタクルロマンスは2・3ヒット目に、スペースオペラシンフォニーはラスト直前の回転打ち上げ蹴りにアーマーブレイク属性。　※救世主キックの追加攻撃以外はEX必殺技対応。

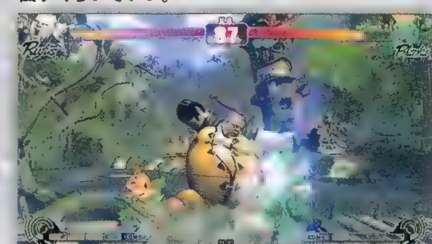
ファルコーンキックから攻め崩せ!

斜め下に急降下するファルコーンキック（ジャンプ中↘＋中Ⓚ）で接近するのがルーファスの第一手。相手の腰辺りに当てれば有利になるので、しゃがみ弱Ⓚ→弱銀河トルネードと通常投げでガードを崩そう。ガードさせて有利な近距離立ち弱Ⓚを出してもいい。近距離立ち弱Ⓚ～通常投げといった連係も強力だ。なお、ジャンプ中↘＋中Ⓚは低空でも出せる。立ち回りで跳び込むと見せ掛けて、対空技を誘ってもいいし、起き攻めにも活用できる。

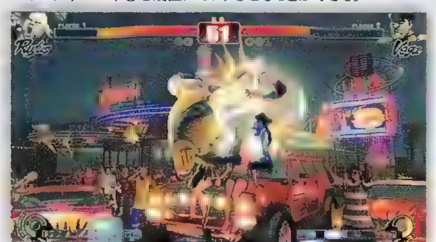
対空は、ジャンプの高い相手ならEX蛇突ネイチャーを、通常技なら近or遠距離立ち強Ⓟが信頼できる。また、リターン重視ならジャンプ強Ⓚ（連続技②）を狙うのもアリだ。なお、地上技はリーチの短い技が多い。中距離は、下段の↘＋中Ⓚ、リーチの長いしゃがみ強Ⓟ、強救世主キックなどを時々出すくらいでいい。



ジャンプ中↘＋中Ⓚは中段ではないが、高めに当てたとしても投げをくらうほど不利にならない。再度ジャンプして投げをかわせばジャンプ中↘＋中Ⓚを硬直にヒットさせることができる。



体を回転させつつ攻撃する銀河トルネード。ガード後はほぼ五分。攻撃発生は、弱＞EX＞中＞強の順で、弱が一番早いぞ。なお、中or強はレバー←or→で少しだけ移動可能だ。



対空は大ダメージを与えるチャンス。直接EX蛇突ネイチャーや、連続技②を狙おう。ジャンプ強Ⓚは近距離の攻防で投げを嫌がって、ジャンプで逃げる相手にも狙えるぞ。



スペースオペラシンフォニーは、連続打撃を繰り出し、両手で打ち上げる多段技。追撃に使おう。攻撃発生直後まで無敵が続くので割り込みに使ってもいいが、初段のリーチが短いので注意。

これが救世主の力だ!!

救世主キックは、追加入力で3パターンに派生する。追加入力が弱Ⓚなら連続技用、中Ⓚなら下段の回し蹴りに、強Ⓚなら中段の飛びカカト落としとなる。中or強Ⓚの派生なら、ガードさせれば反撃を受けないぞ。

この技で特にオススメなのがEX版。出始めから無敵があるので、割り込みに大活躍するぞ。



SCゲージは、すべてEX救世主キックに使ってもいい。多段するのでヒット確認しつつ、ヒットしていたら派生の弱Ⓚを、ガードされたら中or強Ⓚを出していこう。

コンボ

①ジャンプ中↘＋中Ⓚ→しゃがみ弱ⓀⒸ弱銀河トルネード
②ジャンプ強Ⓚ→（着地）EX蛇突ネイチャーor（着地）スペースオペラシンフォニー

①は基本連続技。ガードされてもほぼ五分。Rゲージがあるなら、ジャンプ中↘＋中Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ・強Ⓚ→スペースオペラシンフォニーでもいい。②は強烈な減りを見せる空対空だ。

ストIV事典 救世主キックの弱は移動距離が短く、強は長い。中や強で出せば、飛び道具を飛び越しやすいぞ。なお、弱Ⓚで入力する派生技は基本的につながるが、なぜか中救世主キックからは連続ヒットしないので覚えておこう。ちなみに、派生技はディレイが可能なので、若干無敵がある弱Ⓚ派生をわざと遅めに出し、相手の割り込みをつぶす戦法も可能だ。



リュウ

格闘ゲームはこの男から始まった。万人にオススメできるぞ。

Text：伝説のオタク

通常投げ	コマンド
背負い投げ	近距離て，→orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
巴投げ	近距離て）←＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
鎖骨割り	→＋中Ⓟ
鳩尾砕き	→＋強Ⓟ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚★	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻旋風脚	（空中で）↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
滅・波動拳	↓↘→↓↘→＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

中間距離戦では、リーチの長いしゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓚと波動拳をメインに、跳んできた相手を昇龍拳で落とすのがリュウの基本スタイル。しゃがみ強Ⓚは発生が早く、ヒット時に受け身を取れないダウンを奪えるので、接近戦や起き攻めを仕掛けるための貴重な一手となる。ただし、スキが大きいので、空振りには注意しつつ、相手の技の出始めや空振りなどを狙っていこう。

接近戦に持ち込めればまとまったダメージを与えるチャンス。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟが連続ヒットするので、目押しでしゃがみ中Ⓟorしゃがみ強Ⓟにつないで連続技を狙おう。途中で止めても間合いが離れづらく、通常投げを仕掛けやすい。→＋強Ⓟはヒット時にしゃがみ弱Ⓟや昇龍拳がつながる上、ガード時も有利になるので連係に使おう。



真空波動拳は発生が早く、対空＆対地での昇龍拳、しゃがみ中Ⓚ→波動拳などからスーパーキャンセルで連続技になる。反撃にも使いやすいので、ゲージをためてプレッシャーを掛けていこう。

注目技ピックアップ！



しゃがみ中Ⓟは発生と判定に優れ、相手のけん制技に合わせれば一方的に勝ちやすい。ガードさせればこちら側が有利だ。



昇龍拳を対空に使う場合は、強を引き付けて出すのがベスト。弱は相打ちが多いが、相打ち時なら滅・波動拳で追撃できるぞ。



竜巻旋風脚は、特定の飛び道具を抜けられる。EX版は威力が高いので、連続技に。空中版は画面端からの脱出などに使える。



ケン

定番の必殺技をそろえ、攻守は磐石。今年のケンに死角無し！

Text：が一くん

通常投げ	コマンド
背負い投げ	近距離て，→orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
地獄車	近距離て）←＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
稲妻カカト割り	←＋中Ⓚ
踏み込み前蹴り	→＋中Ⓚ
紫電カカト落とし（フェイント有り）	→＋強Ⓚ（Ⓚ押しっぱなしでフェイント）
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
ターゲットコンボ	**コマンド**
ターゲットコンボ1	近距離中Ⓟ→強Ⓟ
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚★	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻旋風脚	（空中で）↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
昇龍裂破	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
神龍拳★	↓↘→↓↘→＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

飛び道具の波動拳でけん制し、相手が嫌がって跳び込んできたところを昇龍拳やしゃがみ強Ⓟで迎撃するのがケンの基本スタイルだ。これに加えて中距離ではリーチの長い遠距離立ち強Ⓚ、発生の早いしゃがみ中Ⓚでけん制する。しゃがみ中Ⓚはキャンセルが可能なので波動拳につないでもいい。

相手がガードしがちになったら波動拳で体力をケズったり、前進する→＋中Ⓚやダッシュで接近しよう。相手のけん制技が強力な場合は、けん制技に合わせて跳び込もう。跳び込みには持続の長いジャンプ強Ⓚや、めくりが狙えるジャンプ中Ⓚがオススメ。ジャンプ攻撃をガードさせたら通常投げと打撃の二択を仕掛けるチャンス。しゃがみ弱Ⓟはガードされてもケン側が有利なので、再度二択を迫れるぞ。ヒット時は強昇龍拳をつなごう。



ケンはリュウと比べて足技が豊富でリーチが長い（写真は→＋中Ⓚ）。さらに強力なめくり攻撃を持つため、接近時のラッシュ力もリュウより上だ。攻めたがりな人はケンを選べ!!

注目技ピックアップ！



昇龍拳は弱以外なら発生後まで無敵がある。割り込みには弱か強を、対空には中を使おう。EX版は高威力な点が魅力だ！



竜巻旋風脚はしゃがみに当たらないが、移動中は飛び道具を避けられる。ヒット時に有利になるEX版は奇襲に有効だ。



めくりやすいジャンプ中Ⓚは強力な接近手段。通常投げ後などでダウンを奪った際に狙い、表裏の二択を迫ろう。

ストIV事典
リュウ補足：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟヒット後は、しゃがみ中Ⓟ→EX竜巻旋風脚orしゃがみ強Ⓟ→強竜巻旋風脚を決めよう。しゃがみ強Ⓟはヒット時相手を立ち状態にするので空振りの心配は無い。
ケン連続技：①しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ弱Ⓟ→強昇龍拳or強昇龍裂破　②しゃがみ中Ⓚ→強波動拳→強昇龍裂破　①の強昇龍拳はキャンセルを掛けなくてもつながる。昇龍裂破は強で出そう。



春麗

通常技、必殺技が使いやすい春麗。ダッシュの性能もピカイチだ。 Text：ラオウ

通常投げ	コマンド
虎襲倒	近距離で、➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
麒麟襲	（近距離で）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
龍星落	空中で 弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
鶴脚落	↗＋強Ⓚ
後方回転脚	↗＋弱Ⓚ
鶴旋蹴	➡＋中Ⓚ
金的蹴	⬅＋中Ⓚ
天空脚	（金的蹴中）中Ⓚ
天昇脚	（天空脚中）⬇⬆＋中Ⓚ
鷹爪脚	（ジャンプ中）⬇＋中Ⓚ（空中で3回まで可能）
三角跳び	（ジャンプ中壁付近で）↗
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
ターゲットコンボ	**コマンド**
ターゲットコンボ1	ジャンプ強P→強P
アピール	**コマンド**
アピール	強P強K同時押し
必殺技	**コマンド**
百裂脚	Ⓚ連打
気功拳	⬅タメ➡＋Ⓟ
覇山蹴	➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ
スピニングバードキック★	⬇タメ⬆＋Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
千裂脚	⬅タメ➡⬅➡＋K
ウルトラコンボ	**コマンド**
鳳扇華★	⬅タメ➡⬅➡＋ⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

通常技で相手を封じ込め、近距離でしゃがみ弱Ⓚ×1～2発（→EX百裂蹴）と、通常投げで二択を迫るのが主な狙い。地上戦ではリーチの長い遠距離立ち中Ⓟと遠距離立ち強Ⓟ、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚを振っていこう。通常投げやしゃがみ強Ⓚを決めた後は、ジャンプ弱Ⓚでめくりを狙いたい。近距離では上記の二択のほか、ガードさせた後有利になるしゃがみ弱Ⓟで攻め立ててもいい。

守備面では、無敵時間のあるEXスピニングバードキックが頼りになる。対空技はしゃがみ強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟ、遠距離立ち中Ⓚと、セービングアタック（→攻撃を受け止めてからボタンを離す）を使い分けよう。読みに自信があればジャンプ強Ⓟ・Ⓟや、空中投げを決めたい。前者は追撃可能で、後者は威力が大きくダウンを奪えるぞ。



本作の春麗はEX百裂蹴がカギ。発生が早い上に、ガード時のスキが少ない。しゃがみ弱Ⓚからや、空対空のジャンプ強Ⓟ・Ⓟ後などさまざまな場面で決まる上、さらに追撃できる。連射の練習必須!!

注目技ピックアップ!



しゃがみ強Ⓚは足元のやられ判定が小さく、けん制以外に遠距離での対空技としても使っていける万能技だ！



EXスピニングバードキックは、攻撃判定発生後まで無敵が続く守りの要。跳び込みを引き付ければ対空にも使えるぞ。



ウルトラコンボの鳳扇華はEX百裂脚からの追撃や、突進力を生かしてローリングアタックなどへの反撃にも使えるぞ。



ガイル

シンプルな飛び道具と無敵技で、堅い守りを構築しよう。 Text：ケンちゃん

通常投げ	コマンド
ドラゴンスープレックス	近距離で、➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
ジュードースルー	（近距離で）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
フライングメイヤー	（空中近距離で）➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
フライングバスタードロップ	（空中近距離で）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
チョッピングストレート	➡＋中Ⓟ
スピニングバックナックル	➡＋強Ⓟ
ニーバズーカ	➡or⬅＋弱Ⓚ
ローリングソバット	➡or⬅＋中Ⓚ
リバーススピンキック	（近距離で）➡or⬅＋強Ⓚ
ガイルハイキック	↗＋強Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
ターゲットコンボ	**コマンド**
ターゲットコンボ1	しゃがみ中K→➡＋中P
アピール	**コマンド**
アピール	強P強K同時押し
必殺技	**コマンド**
ソニックブーム	⬅タメ➡＋Ⓟ
サマーソルトキック★	⬇タメ⬆＋Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
ダブルサマーソルト	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ
ウルトラコンボ	**コマンド**
サマーソルトエクスプロージョン	↙タメ↘↙↗＋ⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

スキが少ない飛び道具のソニックブーム、リーチが長いしゃがみ中Ⓚ、足元のやられ判定が小さい➡＋中Ⓚでけん制し、相手のジャンプはタメが完成しているならサマーソルトキックで迎撃していく。ソニックブームを撃った直後など、タメが完成していない場合はしゃがみ強Ⓟで迎撃すること。なお、中、強版のサマーソルトキックは、無敵時間が攻撃発生直前までしかなく相打ちになりやすいので、対空には攻撃発生後まで上半身無敵が持続する弱か、完全無敵のEX版がオススメだ。

ジャンプ攻撃をガードさせた後や相手の起き上がり時など、有利な状況では⬅投げとしゃがみ弱Ⓚ×2でガードを崩しに掛かる。しゃがみ弱Ⓚヒット後はしゃがみ弱Ⓟにつなぎ、目押しでサマーソルトキックへつなげてダウンを奪おう。



↗＋強Ⓚはヒット時にダウンを奪える。相手のジャンプに置くように出せば対空として使える上、ヒット時はEXサマーソルトキックでの追撃も狙える優れものだ。

注目技ピックアップ!



EXソニックブームは、弾速が速く2ヒットする。相手の飛び道具対策や削り合いで高い効果を発揮する。



➡＋中Ⓟは発生が早い中段攻撃。しゃがみ中Ⓚ→➡＋中Ⓟとターゲットコンボから出せるので、近距離戦で連係に使おう。



正面からの跳び込みにはジャンプ中Ⓚとジャンプ強Ⓚ、めくりを狙うならばジャンプ弱Ⓚを使っていこう。

ストIV事典
春麗連続技：①しゃがみ弱Ⓚ×2→EX百裂蹴（→鳳扇華） ②しゃがみ弱Ⓟ×3→千裂脚 ①は画面端近くなら鳳扇華をタイミング良く発動して拾おう。②はキャンセルを掛けずにつながる。
ガイル補足：通常投げはドラゴンスープレックスより⬅投げのジュードースルーの方が有利時間が長く、その後の攻めを構築しやすい。ここからはジャンプ弱Ⓚでめくろう。



ブランカ

強Ⓟと中Ⓚだけでも闘えるキャラだが、丁寧に闘うことが重要だ。

Text ノハ

通常投げ	コマンド
ワイルドファング	近距離で）➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
ジャングルホイール	近距離て）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ロッククラッシュ	（近距離で）➡or⬅＋中Ⓟ
アマゾンリバーラン	↘＋強Ⓟ
サプライズフォワード	➡＋ⓀⓀⓀ
サプライズバック	⬅＋ⓀⓀⓀ
フィアーダウン	⬇＋ⓅⓅⓅ（レバー入力継続で一定時間動作継続）
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなして一定時間タメ可能）
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
ローリングアタック★	⬅タメ➡＋Ⓟ
バックステップローリング	⬅タメ➡＋Ⓚ
バーチカルローリング	⬇タメ⬆＋Ⓚ
エレクトリックサンダー	Ⓟ連打
スーパーコンボ	**コマンド**
グラントシェイブローリング	⬅タメ➡⬅➡＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
ライトニングキャノンボール	⬅タメ➡⬅➡＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

攻撃判定の強い遠距離立ち強Ⓟでけん制したり、姿勢が途中から低くなる↘＋強Ⓟの先端を当てるように出すのが基本。相手のジャンプには、垂直ジャンプ強Ⓟでの対空が有効となる。これに加え、ローリングアタックでのけん制やめくりが狙えるジャンプ中Ⓚでの跳び込みを仕掛けていく。

ローリングアタックはセービングで防げないアーマーブレイク属性がある上、EX版は飛び道具に対して無敵。強で出すのが基本で、遠距離からガードされても反撃を受けにくい。また、空振り時は着地のスキが無いので、弱や中などで相手の目の前に着地し、投げを狙う奇襲も交ぜよう。

ジャンプ中Ⓚで跳び込んだ後は、ガードを崩せる投げか、しゃがみ中Ⓚ→立ち弱Ⓟ→強ローリングアタックの連続技の二択を仕掛けていくこと。



遠距離立ち強Ⓟは攻撃判定が強いので、相手の立ち、しゃがみ攻撃を問わずけん制技をつぶしやすい。下段の↘＋強Ⓟを意識させつつ、にじり寄ってこの技でけん制を仕掛けよう。

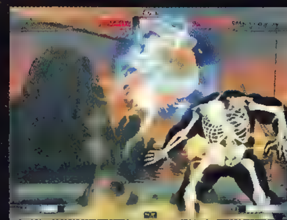
注目技ピックアップ!



ローリングアタックはけん制、連続技に使える主力技。近距離ガード時以外は、反撃を受けにくい。弱は移動代わりにも使える。



EX版バックステップローリングは回転中にレバーで左右に動かせる。出始めから無敵があり、画面端からの脱出にも便利だぞ。



ライトニングキャノンボールは出始めが下段で上昇中は中段。出始めから無敵かつ、ガードされても体力の約2割弱を削る。



ザンギエフ

元祖投げキャラは今作も健在! 投げて投げて投げまくれ!

Text くん

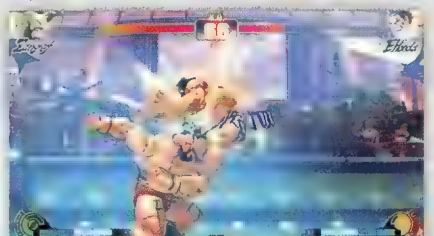
通常投げ	コマンド
ボディスラム	（近距離で）➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
ブレーンバスター	（近距離で）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
フライングボディーアタック	（斜めジャンプ中）⬇＋強Ⓟ
ダブルニードロップ	（斜めジャンプ中）⬇＋弱Ⓚ
ヘッドバット	（垂直ジャンプ中）⬆＋中Ⓟor強Ⓟ
ロングキック	↘＋強Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋Ⓟ
バニシングフラット	➡⬇↘＋Ⓟ
ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ同時押し
クイックダブルラリアット	ⓀⓀⓀ同時押し
フライングパワーボム	レバ 1回転＋Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
ファイナルアトミックバスター	ンバー2回転・P
ウルトラコンボ	**コマンド**
アルティメットアトミックバスター	レバー2回転＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。フライングパワーボムは、近距離ではアトミックスープレックスに変化。※（クイック）ダブルラリアット以外はEX必殺技対応。

基本戦術

けん制には遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚを使っていく。相手が後方に歩いて距離を離そうとするなら、リーチの長い↘＋強Ⓚでダウンを奪おう。ダブルラリアットで相手のけん制技をつぶすのも有効な手だ。相手が飛び道具でけん制してくる場合は、ダブルラリアット（クイックダブルラリアット）で避けつつSCゲージをためるといい。SCゲージがたまったら、EXバニシングフラットで飛び道具を抜けつつ接近していこう。

跳び込みは下方向への判定が強いジャンプ中Ⓚを軸に、横に長いジャンプ強Ⓟ、めくりを狙える斜めジャンプ中⬇＋強Ⓟを使う。接近したらスクリューパイルドライバーの出番。投げ後は弱バニシングフラットで近付き、しゃがみ弱Ⓟなどの打撃と弱スクリューパイルドライバーの二択を迫ろう。



ダブルラリアットは発生直前まで上半身無敵なので、対空に重宝する。対空に使うときはしゃがんだ状態からボタンを押して、引き付けることが重要だ。回転中はレバーで前後に移動ができるぞ。

注目技ピックアップ!



スクリューパイルドライバーは➡か⬅からレバーを半回転させ、そのまま上方向と同時にボタンを押すと跳ばずに出せる。要練習!



EXバニシングフラットは発生まで「対打撃無敵」を持つ強力な技。ガードされた場合は反撃を受けるため慎重に使おう。



アルティメットアトミックバスターは、相手の体力を半分強奪える。画面暗転後には回避不能なのでスキあらばレバーを回せ。

ストIV事典
ブランカ補足:新技のフィアーダウンは出始めから上半身無敵になる行動。飛び道具やジャンプ攻撃への避けに使おう。近距離⬅or➡＋中Ⓟはボタン押しっぱなしで中段攻撃になるぞ。
ザンギエフ連続技:①しゃがみ弱Ⓟ×2～3→遠距離立ち弱Ⓚ→EXバニシングフラット（※遠距離立ち弱Ⓚは連打でなく目押しでつなげる） ②ダブルラリアット（相打ち）→EXバニシングフラット



エドモンド本田は相撲取りらしく、豪快な必殺技で闘うぞ。

Text:ケンちゃん

通常投げ	コマンド
さば折り	(近距離で)➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
俵投げ	近距離で ⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
四股踏み	↘＋強Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)
ターゲットコンボ	**コマンド**
ターゲットコンボ1	近距離立ち中Ⓟ(1段目)→↘＋強Ⓚ
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
百裂張り手	Ⓟ連打
スーパー頭突き★	⬅タメ➡＋Ⓟ
スーパー百貫落とし	⬇タメ⬆＋Ⓚ
大銀杏投げ	➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ
スーパーコンボ	**コマンド**
鬼無双	⬅タメ➡⬅➡＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
スーパー鬼無双★	⬅タメ➡⬅➡＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

けん制技は判定が非常に強いしゃがみ弱Ⓟと下段の遠距離立ち強Ⓚが優秀なエドモンド本田。対空はタメが完成しているなら弱スーパー頭突き、それ以外には遠距離立ち強Ⓟで対応する。百裂張り手は攻撃発生が早いので、弱攻撃始動の連続技に組み込もう。スーパー百貫落としはガードされても反撃を受けにくい奇襲技。弱が最も移動距離が短く強が長い。上昇中に無敵時間があるので、割り込みにも役立つ。鬼無双、スーパー鬼無双は攻撃発生後まで無敵が持続する突進技。相手の連係に対する割り込み用に使っていこう。

ジャンプ攻撃は正面から跳び込む場合はジャンプ強Ⓚ、めくりではジャンプ中Ⓚを使う。ジャンプ攻撃後はガードされても有利な状況を作れる近距離立ち中Ⓟにつないで攻勢を維持したい。



スーパー頭突きは弱のみ攻撃発生後まで上半身無敵がある。相手のジャンプ攻撃を引き付けてから出せば、強力な対空技として機能する。中、強は中間距離の奇襲に使おう。

注目技ピックアップ!



コマンド投げの大銀杏投げは間合いが広く使いやすい。技後は相手が近い位置に居るので、起き上がりを攻め込もう。



EXスーパー百貫落としは攻撃発生まで無敵時間がある。遠めのジャンプに対する対空手段や割り込みに活用しよう。



↘＋強Ⓚは四股を踏む動作の中段攻撃。動作の途中を必殺技でキャンセルできるので、フェイントとしても使える。



いつの時代もダルシムは同じ。長い手足で接近させずに封殺だ。

Text:IOYZ

通常投げ	コマンド
ヨガスマッシュ	(近距離で)➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
ヨガスルー	近距離で ⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ドリルキック	(空中で)⬇＋Ⓚ
ドリル頭突き	(空中で)⬇＋強Ⓟ
ヨガタワー	⬇＋ⓅⓅⓅ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
ヨガファイア	⬇↘➡＋Ⓟ
ヨガフレイム★	➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ
ヨガブラスト	➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ
ヨガテレポート	➡⬇↘or⬅⬇↙＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
スーパーコンボ	**コマンド**
ヨガインフェルノ	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
ヨガカタストロフィー	⬇↘➡⬇↘➡＋ⓅⓅⓅ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※ヨガテレポート以外はEX必殺技対応。

基本戦術

中～遠距離で主力となるのが立ち弱Ⓚと立ち強Ⓟ。前者はスキが少なく、跳び込まれても対空が間に合う。後者はリーチが非常に長く、ガードさせればスキは少ない。これに、弱ヨガファイアを交ぜよう。なお、相手のジャンプを防止したいときは立ち中Ⓚを相手のしゃがみ状態に当たる近～中距離くらいの間合いで振っていくといい。

対空は⬅＋強Ⓚが非常に優秀。正面からの跳び込みなら、少し早めに出せば一方的に迎撃できる。⬅＋強Ⓚがギリギリ届かない間合いで跳び込まれた場合には、バックジャンプして相手の着地にジャンプ強Ⓟを当てて先手を取るといい。

なお、苦手の接近戦は⬅＋中Ⓚを使って押し返すといい。単発で出してもいいし、キャンセル弱ヨガフレイムへとつなげてもいいぞ。

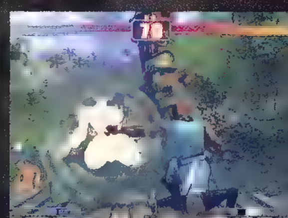


本作のヨガファイアは弾速が遅く、少しスキが大きめ。例えば、⬅＋中Ⓚ→ヨガファイアと連係しても、跳び込まれてしまう。近い場合は、キャンセルしないか弱ヨガフレイムが手堅い。

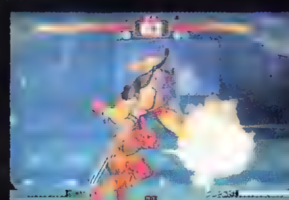
注目技ピックアップ!



対空は⬅＋強Ⓚが頼れる。少し早めに出すタイミングを覚えよう。めくり気味のジャンプに対しては、⬅＋中Ⓟを使っていこう。



ピンチは⬅⬇↙＋ⓀⓀⓀのヨガテレポートで脱出。コマンドは↙⬇↙でも可能なので、しゃがみガードしながら入力できる。



割り込みで頼りになるのはヨガインフェルノ。スキの少ない弱は地上での割り込みに、無敵の長い強は対空に使い分ける。

ストIV事典
エドモンド本田補足:しゃがみ弱Ⓚ、近距離立ち中Ⓟのいずれかがヒットした場合は、目押しでしゃがみ弱Ⓟへつなぎ、さらにキャンセルしてEXスーパー頭突きor強百裂張り手を出そう。
ダルシム補足:相手の近距離のスキには⬅＋強Ⓟ(1段目)→中orEXヨガフレイムを決めよう。⬅＋弱Ⓟは中段攻撃で、ヨガカタストロフィーは弾速の遅い多段の飛び道具だ。



バイソン

バイソンは多彩な拳での攻撃で、相手を追い詰めるキャラだ。

Text：ケンちゃん

通常投げ	コマンド
ヘッドボマー	（近距離で）➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
レバーブレイク	（近距離で）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
ダッシュストレート	⬅タメ➡＋Ⓟ
ダッシュアッパー	⬅タメ➡＋Ⓚ
ダッシュグランドストレート	⬅タメ↘＋Ⓟ
ダッシュグランドスマッシュ★	⬅タメ↘＋Ⓚ
ダッシュスウィングブロー★	ダッシュグランドストレート成立ボタン継続で変化
バッファローヘッド	⬇タメ⬆＋Ⓟ
ターンパンチ★	弱中強Ⓟor弱中強Ⓚを押し続けて離す
スーパーコンボ	**コマンド**
クレイジーバッファロー★	⬅タメ➡⬅➡＋ⓅorⓀ
ウルトラコンボ	**コマンド**
バイオレンスバッファロー★	⬅タメ➡⬅➡＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※ターンパンチ、ダッシュスウィングブロー以外はEX必殺技対応。

基本戦術

バイソンはリーチの長いパンチ攻撃が主軸。通常技でのけん制は遠距離立ち弱Ⓟ、遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚが主力。相手の足払いに対しては、しゃがみ中Ⓚを合わせよう。対空は早めのしゃがみ強Ⓟを基本に、タメが完成しているなら、攻撃発生直前まで上半身無敵があるバッファローヘッドで迎撃するといい。近距離ではガード後有利になるしゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓚを軸にしよう。

ダッシュストレートは中間距離での主力けん制技として活躍する。ただし、突進距離の長い中、強はスキが大きいので、弱を使っていこう。ダッシュグランドストレートは突進後に相手の足元を攻撃する下段技。クレイジーバッファローとバイオレンスバッファローは無敵時間が長く、相手のけん制に合わせたり、割り込みに使いやすい。

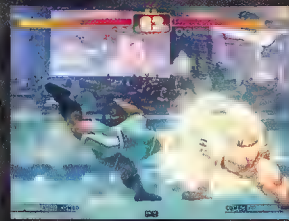


ダッシュストレートなど、各種ダッシュ～はEX版にするとセービングアタックと同じガード判定が付き、相手の攻撃を1発まで耐えられる。相手の飛び道具などを抜けつつ攻撃できるのが強みだ。

注目技ピックアップ!



ダッシュグランドスマッシュはアーマーブレイク属性付き。セービングアタックで攻撃を防ぐ相手に使っていこう。



ダッシュスウィングブローはダッシュグランドストレートに似た中段攻撃。ヒット後はしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚがつながる。



ターンパンチはひるがえる動作中に無敵時間がある。相手のけん制技や飛び道具を避けつつ攻撃するのに役立てよう。



バルログ

素早い移動とけん制技のリーチを生かして相手をほんろうしろ!

Text：KYO

通常投げ	コマンド
レインボースープレックス	（近距離で）➡orN＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
クレセントライン	（近距離で）⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
スターダストドロップ	（空中近距離で）弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ヒースオブマーキュリー	↘＋中Ⓚ
コズミックスマート	↘＋強Ⓚ
バックスラッシュ	ⓅⓅⓅ同時押し
ショートバックスラッシュ	ⓀⓀⓀ同時押し
三角跳び	（ジャンプ中壁際で）↗
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し（押しっぱなしで一定時間タメ可能）
アピール	**コマンド**
アピール	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
必殺技	**コマンド**
ローリングクリスタルフラッシュ	⬅タメ➡＋Ⓟ
スカーレットテラー★	↙タメ➡＋Ⓚ
スカイハイクロー★	⬇タメ⬆＋Ⓟ
フライングバルセロナアタック	⬇タメ⬆＋Ⓚ（三角跳び後Ⓟで追加攻撃）
イズナドロップ	（フライングバルセロナアタック後近距離で）➡or⬅＋強Ⓟ
爪外し	➡⬇↘＋Ⓟ
仮面外し	（SCゲージ1/2以上で）➡⬇↘＋ⓅⓅ同時押し
スーパーコンボ	**コマンド**
フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ（三角跳び後Ⓟで追加攻撃）
ローリングイズナドロップ	（フライングバルセロナスペシャル後近距離で）➡or⬅＋Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
ブラッディーハイクロー★	↙タメ↘↙↗＋ⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※イズナドロップ、爪外し以外はEX必殺技対応。

基本戦術

中距離では、しゃがみ中Ⓟや遠距離立ち中Ⓚでけん制する。しゃがみ中Ⓟはキャンセル可能なので、ローリングクリスタルフラッシュやフライングバルセロナアタックに連係するのもいい。スライディングのしゃがみ強Ⓚやセービングアタックも中距離で有効。前者は先端をガードさせれば反撃されない。後者はけん制技に合わせたり、対空で使おう。対空はスカーレットテラーでいいが、EX版でも無敵は無いので早めに出そう。タメが間に合わない場合は、垂直ジャンプ強Ⓟや空中投げを使おう。跳び込みには判定が強いジャンプ強Ⓟがオススメだ。

相手の攻撃をくらうかガードし続けると、爪と仮面が外れる。爪が無くなると各種Ⓟ攻撃の攻撃力が落ち、リーチが短くなる。仮面が無くなると攻撃力が上がる代わりに防御力が落ちるので注意。



特殊技の↘＋強Ⓚはガードされてもほぼ五分で、硬直が短いのでガードや空振りしたら通常投げを仕込んでおくのが強力。ヒットすれば欄外の連続技が狙えるので、中距離から奇襲しよう。

注目技ピックアップ!



バルログのセービングアタックはリーチが長く、中距離で使いやすい。見返りも大きいのでドンドン使っていこう。



EXフライングバルセロナアタックは移動中に攻撃判定がある。連続技以外に中～遠距離での奇襲としても強力だ。



ブラッディーハイクローは壁飛び付き後の発生が非常に早い。相手の飛び道具に合わせるほか、対空としても重宝する。

ストIV事典
バイソン補足:基本の連続技はしゃがみ弱Ⓟ×3（要目押し、連打キャンセルは不可）→弱ダッシュストレート。しゃがみ弱Ⓟはヒット後の有利時間が大きいので、目押しの猶予は長いぞ。
バルログ連続技:しゃがみ弱Ⓚ→弱スカーレットテラー→EXスカーレットテラー　[しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→]or↘+強Ⓚ→EXフライングバルセロナアタック（移動部分ヒット）～イズナ落とし



サガット

「跳ばせて落とす」の戦法が、帝王サガットの必勝パターンだ!

Text: KYO

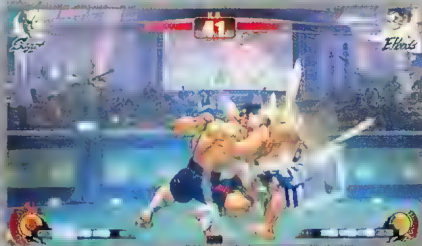
通常投げ	コマンド
タイガーレイジ	(近距離で)→orN+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
タイガーキャリー	(近距離で)←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ヘビータイガーエルボー	→+強Ⓟ
ステップローキック	→+弱Ⓚ
ステップハイキック	→+強Ⓚ
フェイクキック	(立強Ⓚ動作開始時)強Ⓚ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し 押しっぱなしで一定時間タメ可能
アピール	**コマンド**
アピール	強P・強K同時押し
必殺技	**コマンド**
タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ
タイガーアッパーカット	→↓↘+Ⓟ
タイガーニークラッシュ★	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ	**コマンド**
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ウルトラコンボ	**コマンド**
タイガーディストラクション	↓↘→↓↘→+ⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※必殺技はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

サガットは、通常技のリーチが長く飛び道具の(グランド)タイガーショットを持つため、地上戦を有利に進めやすい。遠距離立ち弱Ⓚ(→グランドタイガーショット)やしゃがみ中Ⓚ、遠距離立ち中Ⓚなどでけん制し、相手が跳んできたらタイガーアッパーカットを引き付けて出して迎撃しよう。相手がガードを固めるならEXタイガーニークラッシュが有効。突進力が高く、先端をガードさせれば有利となる。ガードさせたら発生の早いしゃがみ弱Ⓟと通常投げでガードを崩していこう。

接近戦ではしゃがみ弱Ⓟとしゃがみ弱Ⓚが使いやすい。しゃがみ弱Ⓚは下段でガードされても有利で、攻めを継続しやすい。跳び込む場合は、リーチの長いジャンプ強Ⓚをメインに、持続の長いジャンプ中Ⓟとめくりを狙えるジャンプ弱Ⓚも使おう。



タイガーアッパーカットはボタンを問わず発生まで無敵が続く。EXセービングすればガードされても攻めを継続できるので、対空以外でも接近戦の割り込みや投げとの二択で積極的に使えるぞ。

注目技ピックアップ!



飛び道具の(グランド)タイガーショットは、EX版だと2段技になる。飛び道具の撃ち合いになったらEX版の出番だ。



タイガーニークラッシュは突進技で弱と中はしゃがんだ相手にも当たる。先端を当てるように出せば有利になるぞ。



スーパーコンボのタイガージェノサイドは本作最速クラスの発生を持つ。さまざまな場面での連続技に使えるぞ。



ベガ

今作のベガは、攻めてよし守って良しの好バランスな仕上がりだ。

通常投げ	コマンド
デッドリースルー	(近距離で)→orN+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
デスタワー	(近距離で)←+弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
特殊技	**コマンド**
ヘルアタック	斜めジャンプ中Ⓟ中、中Ⓟ
セービングアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)
アピール	**コマンド**
アヒール	強P・強K同時押し
必殺技	**コマンド**
サイコクラッシャーアタック★	←タメ→+Ⓟ
ダブルニープレス	←タメ→+Ⓚ
ヘッドプレス	↓タメ↑+Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Ⓟ
デビルリバース	↓タメ↑+Ⓟ+Ⓟ
ベガワープ	→↓↘or←↓↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
スーパーコンボ	**コマンド**
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+Ⓚ
ウルトラコンボ	**コマンド**
ナイトメアブースター	←タメ→←→+ⓀⓀⓀ同時押し

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。
※ベガワープ以外はすべてEX必殺技対応。

基本戦術

けん制技は遠距離立ち中Ⓚ、弱or中ダブルニープレスがメイン。弱ダブルニープレスはガードされても相手と同時に動き出せるので、発生の早いしゃがみ弱Ⓚや、リーチの長い遠距離立ち中Ⓚ、弱ダブルニープレスなどに連係させよう。中ダブルニープレスはガードされると若干不利だが、先端をガードさせれば反撃をくらいにくい。リーチを生かして中距離から出していくといいだろう。

飛び道具に対してはEXダブルニープレスor強ニープレスナイトメアが有効な反撃となる。どちらも無敵時間があり、飛び道具を引き付けてから出せば、すり抜けつつ攻撃できるぞ。

こちらから攻める場合は、強力なめくり判定を持つジャンプ中Ⓚで跳び込もう。跳び込みに成功したら、打撃と通常投げの二択に持ち込むといい。



守りの要はEXサイコクラッシャー。発生の直前まで無敵時間がある上、ガードされてももの凄い勢いで突き抜けていくため、反撃をくらいにくい。気軽に出していけるぞ。

注目技ピックアップ!



立ち強Ⓚは主力となる対空技。威力が大きく、スキは小さめなので、ジャンプ防止技としてけん制に使うのもアリ。



←↓↙+ⓀⓀⓀのベガワープは相手との距離を大きく離せる。出始めから無敵時間があるぞ。



ヘッドプレス、デビルリバースはどちらも出始めから空中判定で、EXで出した場合は上昇中無敵となる。

ストIV事典
サガット連続技:しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→強タイガーアッパーカット or タイガージェノサイド　しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟは目押し。タイガージェノサイドはキャンセルを掛けなくてもつながる。
ベガ連続技:跳び込み後はしゃがみ弱Ⓟ→{近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強ダブルニープレス(近距離用)}or{遠距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→中ダブルニープレス(遠距離用)}につなごう。

いよいよ正式稼働！大ボリュームで攻略開始!!

バーチャファイター5 R
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです

ついに正式稼働を迎えた、シリーズ最新作『バーチャファイター5 R（以下、VF5R）』。今月は、稼働直後に役立つシステム変更点と新キャラの特濃攻略、そして気になる既存キャラの変更カ所と新技のピックアップ紹介など、大増ページでお届けするぞ！

『VF5R』へと適応せよ！ システム変更点解説

側面の攻防やOMの性質など、システム面が大きく変化している本作。変更点をいち早く吸収して、スタートダッシュを決めよう。

Text:矢永

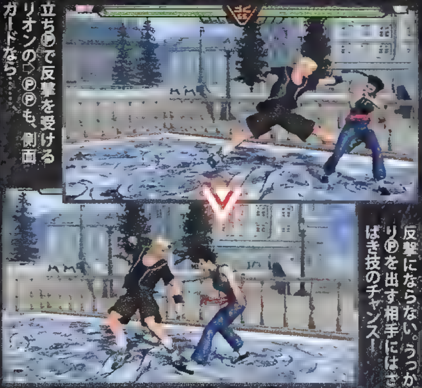
側面にまつわる変更点

『VF5』から取り入れられた側面の攻防に、大きな変化がある。まず最初に覚えたいのは"側面から打撃技をガードorヒットさせたときは、受けた側の硬直を増加させられる"ということ。打撃技を出した側は技後の状況が正面よりもよくなることによって、「大技をガードされても確定の反撃が入らない」など多くのプラス効果が生まれる。このため、側面を取ったときは大きく有利なので積極的に手を出していきたい。なお、硬直の増加量は技により異なっているようで、現時点でのデータによると大技ほど増加量が多いと考えられる。

次に覚えておきたいのは、新要素である側面ガードの存在。『VF5』では側面からの打撃技でもガードに成功すれば正面に向き直ってくれたが、本作では側面ガードの導入によって"ガード後も側面状態を維持する"ようになった。上で触れた硬直の増加もあるために、側面を取られたときは攻防の切り返しが難しくなったと言えるだろう。

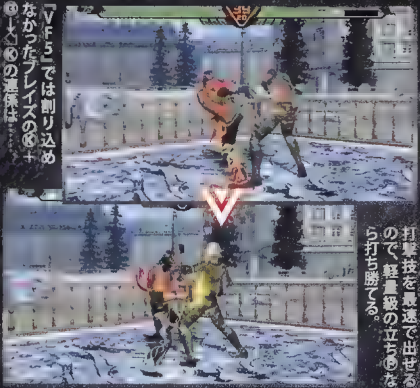
また側面ガードの影響か、Ⓖを押し続けた状態で正面に向き直るまでの時間がかなり遅くなったように感じられる。このため側面投げの発生頻度が高くなったので、側面投げを狙って投げ抜けする技術を身に着ければ大きな戦力となるだろう。

『VF5』では、側面を取られると技の発生が遅くなるというシステムがあったが、本作ではこれが無くなり最速で技を繰り出せるようになった。ただし"技を出すという行動"限定の変更なので、ガードや避けへの移行に関しては本作でも最速ではできない。一部の連係技がガード不能になる現象も確認されている。なお、⇧⇧や⇩⇩の特殊入力で出せた最速避けも無くなったようだ。



立ちⓅで反撃を受けるリオンの⇨ⓅⓅも、側面ガードなら……

反撃にならない。うっかりⓅを出す相手にはさばき技のチャンス！

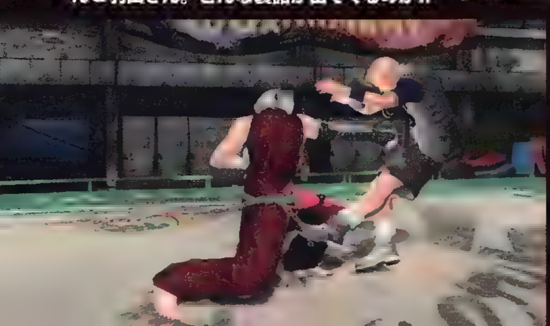


『VF5』では割り込めなかったブレイズのⓀ+Ⓖ→⇦Ⓚの連係は……

打撃技を最速で出せるので、軽量級の立ちⓅなら打ち勝てる。

VF5 R はみ出しインタビュー

稼働を目前に控えた某日、『VF5R』についてアレコレ聞くためにセガへと突撃してきたぞ！　お相手は開発の片桐さん＆羽田さん。どんな裏話が出てくるのか!?



――新キャラの話を聞く前に、ちょっと気になっていた部分があるのですが、今作では、当て身が全般的に変わっているようです。例えば、前作では受け身失敗時に入ったダメージが、今回は全部入るようになっていたり

片桐　そうですね。技そのもののダメージも上がっています。

――それから、当て身以外でも全体的に威力が高かったり、ガードされても確定反撃を受けなかったり、かなり"攻めていける"調整になっていると感じました。

片桐　昔っぽいというと変かもしれませんが、どんどん技を出せるような傾向の調整にしています。

――それでは、キャラごとの調整についてお聞かせください。まずは『VF5R』の新キャラ、ジャンからいきましょうか。手元にあるコンセプト資料では、ジャンのみが持つ特殊なやられ誘発技がある、タメ技が豊富とあります

片桐　既に攻略記事の方にも書いてあると思うんですが（笑）、タメ技をアクセントで使いつつ、やはり本命は⇨⇨Ⓟといった感じです。ジャンの場合には、⇨⇨Ⓟなどで起こる特殊やられを誘発してからの攻めが、他キャラでいうところの構えの攻防のようになっています。ジャン側はいかに特殊やられに持ち込むか、相手は特殊やられからの攻めをどうやってしのぐか、という。

――やはりあの特殊やられがポイントですか

片桐　また、打撃特化キャラなので、その分投げの威力は低く設定されています。極端な話、相手は投げを捨てて、極力打撃をくらわないという対策もありだと思います。後は、ガード崩しからの連係もポイントですね。

――あの技は、バーチャとしてはかなり新しいですよね

新しい「やられ」の追加

地上では崩れ系のヒット効果が大幅に増加。目立つところではのけ反りながらの腹崩れや、たたき付けて足崩れのようなうつ伏せダウンを奪えるものなど。さらには、正面から側面崩れと似た崩れを誘発するものまで追加されている。そのほか吹き飛ばし効果のある技を当てたときのダウン状態も変化。吹き飛び後のくらい判定が大きく、ダウン状態になるまでの時間が長いので、受け身を取らない相手に対して追撃を決めやすくなっている。

空中でのヒット効果で目玉となるのは、空中ヒットからのたたき付け。バウンドと似たような感じのヒット効果で、こちらは地面に打ち付けたときに、地上でのたたき付けダウンとほぼ同じやられを誘発する。当然そこに追撃を決められるのでコンボのパーツとして役に立つはずだ。そのほか、下から蹴り上げる技を高い位置で当てると相手を縦回転させたり、横からの攻撃できりもみ状態を誘発できたりと多くのヒット効果が追加されている。

壁際では、壁ヒットからのダウン時に受け身可能になった。追撃が決まりにくくなったので注意しておこう。また、空中で壁にもたれかかるような新しいヒット効果が追加された。この状態からは受け身可能になるまでが遅いので、追撃を決めやすい。



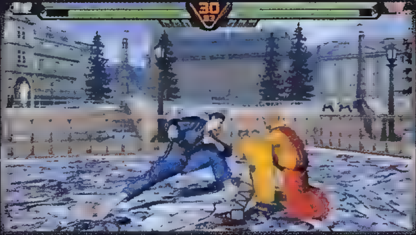
空中からのたたき付けは、ほとんどのキャラに備わっているぞ。



壁ヒット後は受け身を取られるので、ダウン攻撃を狙うのは危険だ。

オフェンシブムーブの変更点

オフェンシブムーブ（以下OM）はかわし性能がほとんど無くなり、派生のOMⓅとOMⓀが削除された。代わりに硬直の後半部分を打撃技でキャンセルできるようになったので、好きな技につなげていける。OM後はほぼ側面を取れるようになったので、「ガードを固める相手へ側面からの攻撃を仕掛ける手段」として使っていこう。なお、遠距離でOMすると失敗避けのような横移動の動作を取る。



今作のOMは屈伸対策として使っていこう。特に、側面ガード（ヒット）になることを活かした、ガードさせても有利になる技や確定反撃を受けなくなる技などと相性がいい。

そのほかのシステム的変更点

まずは基本技の変更点から。立ちⓅはほとんどのキャラで発生速度が低下して、しゃがみⓅと同じ早さになった。パイ、アイリーン、カゲ、リオンの4キャラだけ、他キャラよりわずかに出が早い。また、全体的にわずかながらダメージが減少している。しゃがみⓅはリオンのものが早くなったために、全キャラ共通の発生速度となっている。

起き上がりの攻防では、ディレイの起き上がり攻撃（以下、起き蹴り）を出せなくなった。最速の起き蹴りしか出せないので攻めるタイミングを計りやすく、攻め側が大幅に有利になったといえる。また、小ダウン攻撃失敗時の硬化が全キャラ小さくなった。かわされてもほとんど反撃を受けないので、多少強引に狙っていって問題無い。

確定反撃を決める際に重要な、硬化カウンターヒット関連も大きく変化。『VF5』では硬直の最後のフレームに技を当てたときはノーマルヒットになっていたが、本作ではしっかりと硬化カウンターヒット扱いになる。硬直中に技が当たる＝硬化カウンターヒットになるので分かりやすい。

また、新キャラの鷹嵐は「硬化カウンターヒットで打撃技をくらうとのけ反りの硬直時間が増える」という『VF3』を思い起こさせる特殊なシステムを搭載。これによって普段はつながらない、ジャッキーのⓅⓅ⇨ⓅⓀやカゲのⓅⓅⓅⓀなどが確定反撃時に連続ヒットしてしまう。反撃技として重宝するので、立ちⓅからの連係を中心に自キャラの連続ヒットする連係技を探してみるといい。



軽量級Ⓟは戦術への影響が大きいので、所持するキャラを要チェック。



最速起き蹴りしか無いので、起き蹴りつぶしや裏回りが狙いやすい。



硬化ヒットでつながる連係技の一部は、発生が遅くなったので注意。



鷹嵐には多くの連係技が硬化ヒットでつながる。スカし確定にも有効。

片桐　かなり冒険したと思いますが、やはり打撃特化キャラのシンボルということで、入力する楽しさのような部分を出したかったというのはあります。

――つねに入力の練習をしないと出なくなりそうですね

片桐　最初と最後だけちゃんと入力されていれば、後は意外と適当でいいんですけどね。テンポで覚えていくのがいいと思います。

――では次に、帰ってきた鷹嵐についてですが、コンセプト資料には超重量級で浮かない、パワー縦押しキャラとあります。これについて羽田さんに――

羽田　俺（笑）？　えー、『VF3』のイメージを踏襲しつつ、プラスして構えが使えるようになっています。って、終わっちゃいましたけど（笑）？

片桐　浮かないですね。

羽田　そう、あと固有モーションとかもいろいろ作ってありますね。いろいろと優遇されています。

――優遇なんですかね（笑）？　むしろ専用コンボで損をしているんじゃないかと（笑）

片桐　ほかのキャラとの対戦とは全く違う動かし方や対策が必要になるので、新鮮な気分で使えると思います。突き詰めると、やられの問題などできつい部分というのはあると思いますが。耐えて耐えて、ドカーンという感じで。後はⓅ確（定）をもらわないように、とか。

――あの、普段はつながらない連係が硬化カウンターヒットでつながるという現象は、『VF3』っぽいイメージで鷹嵐らしいな、と思いましたが。

片桐　そうです。昔っぽさも多少残したいというのがあり、あえてそうしている部分ですね。ほかにも、鷹嵐だけディフェンシブムーブ（避け）ができなかったりするなんてアイデアもありましたが、実現はしませんでした。

――構えも独特だし、スーパーアーマー？　の技なども豪快なイメージが出ています

片桐　とにかく「力強さ」を重視したかったんですが、そうすると技が大振りになってしまうんです。それを解消するための手法の一つとしてスーパーアーマーなどを使っています。

――投げも打撃もすごい、という感じは出ていますね

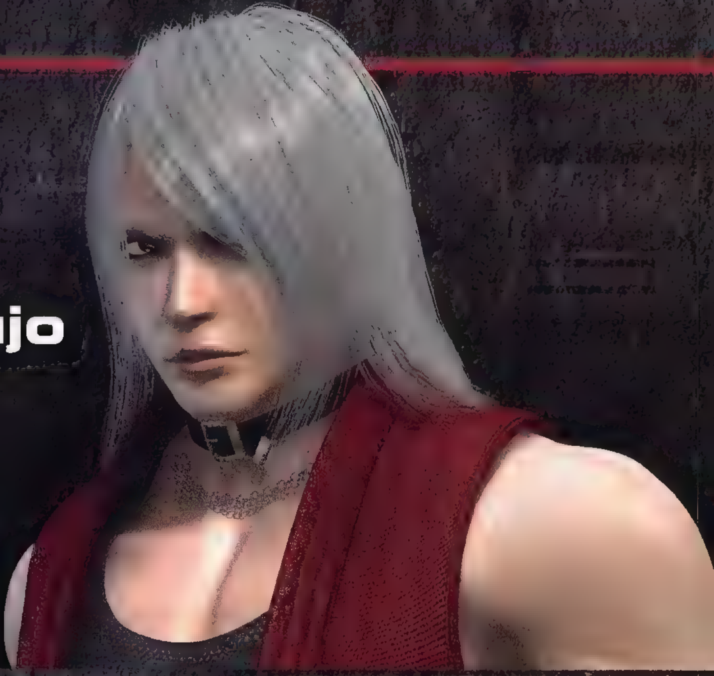
片桐　投げも打撃もすごいけど、細かくやられるとキツい。そこをどうやってかいくぐって当てるか、というところが重要なキャラですね。

……以下、次号・インタビュー後編に続く

（2008年7月17日　株式会社セガにて）

新キャラ特濃攻略!

ジャン紅條
Jean Kujo



ジャン・こんなキャラだ!!
- 強力な単発技だけにとどまらず、豊富な連係技を完備
- ガードを突き破るタメ技の数々で豪快に攻められる
- 小技も充実、堅実な立ち回りが可能

ジャンの技はどれもシンプルで使いやすいため、あらゆる状況に対応していける。今回は気になるタメ技の紹介をはじめとして、基本的な戦術を紹介していくぞ。

Text：マッハ

重要な技をピックアップ

ジャンは優秀な小技を多く持つので、これらの技で相手の動きを抑制しながら、大技での二択を迫るスタイルが効果的といえる。まずは主力となる技を紹介していこう。

基本技で不可欠となるのが横猿臂（⇨Ⓟ）だ。中段攻撃の中で最も発生が早いので、有利な場面では積極的に使おう。一般的な肘と同様、しゃがみヒット時には相手をよろけさせることができるぞ。

横猿臂と並ぶ近距離戦の主力が、追い下突き（⇧ⓅⓅ）。ノーマルで連続ヒットする中段の2連撃で、横猿臂より若干発生が遅いものの、ガード時に反撃を受けないため比較的気軽に使っていける。

そのほかでは膝蹴り（⇦Ⓚ）に注目。これも発生の早い中段で、派生の紅染手（⇦ⓀⓅ）が連続ヒットし、ダウンを奪える。ヒザ属性なので、各種さばき技に対応しやすいことがポイントだ。相手の立ち・しゃがみ状態を問わず、反撃技としても使える。

横猿臂で相手の技にカウンターを取った後などの有利が大きい場面では山崩し（⇨Ⓚ）を狙っていこう。ガードされた場合は反撃を受けてしまうものの、空中コンボを含めたヒット時の見返りが大きく、ジャンの技中でも屈指の火力を誇るぞ。打撃を嫌がってガードに徹する相手には各種投げを狙っていくことで、ジャンの基本的な二択は完成だ。

相手の避けには上段後ろ回し蹴り（Ⓚ＋Ⓖ）が有効。ヒット時は側面を向かせるため、再び攻めることが可能だ。避けにはバックダッシュからの猿臂紅奈落（⇩Ⓟ＋Ⓚ）も有効。しゃがみⓅなどの小技をかわしつつ、相手の失敗避けに当てられるぞ。ヒット時は後述するコンボをキッチリ決めよう。

屈伸をする相手に対しては七曜転錬撃（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚガード時ⓀⓅⓅⓀⓅⓀ）が本命となる。若干発生が遅いため、屈伸後の立ちガードを狙いやすい。



有利が小さい場面では、横猿臂でカウンターを狙おう。



相手の避けに対しても強力な選択肢を多く持っているぞ。

オススメ技解説

上げ突き（⇧Ⓟ＋Ⓚ）



ノーマルヒットで受け身不能のダウンを奪う中段攻撃。ヒット後はコンボを決めることができる。

緋桜乱咲き（⇦⇧Ⓟ＋ⓀⓀ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓚ）

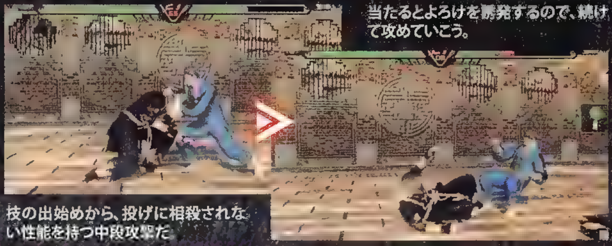


ジャンのド派手な4連撃の初段は、リーチに優れた中段攻撃。相手の技がスカったら狙っていこう。

初段がヒットしたらタイミングよく2発目以降を入力。初段のヒット確認を忘れないよう。

すべて決まれば全体力の約3分の1を奪える。初段をガードされても反撃は受けない優秀な技だ。

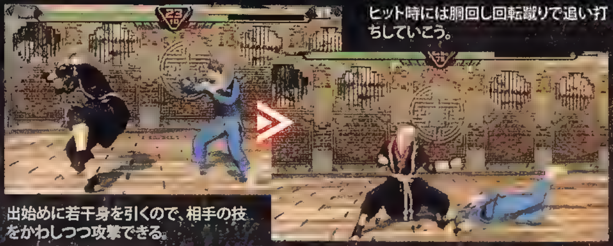
胴回し回転蹴り（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）



技の出始めから、投げに相殺されない性能を持つ中段攻撃だ。

当たるとよろけを誘発するので、続けて攻めていこう。

野雷（⇖Ⓟ＋Ⓚ）



出始めに若干身を引くので、相手の技をかわしつつ攻撃できる。

ヒット時には胴回し回転蹴りで追い打ちしていこう。

※記事中の技の有利／不利やダメージ、オススメ技などは編集部調べによるものです

空手の神髄は正拳突きにあり

ジャンの技で最も特徴的かつ重要な技、それが逆正拳突き(⇨⇨Ⓟ)だ。この技をヒットさせた場合、相手を「立ちガードとしゃがみガードしかできない特殊なやられ状態」にすることができるのだ。この特殊やられ状態中に打撃をヒットさせると、無条件でカウンターヒットとなるため、強力な中下段の二択を迫ることが可能だ。

うまく逆正拳突きをヒットさせることができたら、すかさず山崩しと下段～上段回し蹴り(⇩ⓀⓀ)で二択を迫っていこう。下段～上段回し蹴りはカウンターヒットでつながるため、ヒット時にはまとまったダメージを与えられるぞ。

逆正拳突きを狙っていく主なポイントは、比較的発生が早いことを活かした、近距離戦での投げとの二択時。また、コマンド部分でリーチをある程度調整できるため、中・遠距離で技の差し合いになる場面では、メインの選択肢として機能するぞ。ガードされてもリスクが低く、ヒット時の期待値は高いのでガンガン狙っていこう。

さばき技である追い正拳突き(⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ)ヒット後も、前述の特殊やられを誘発できる。上・中段Ⓟ、Ⓚ、肘、中段Ⓚをさばけるので、相手の打撃を読めたら狙っていこう。追い正拳突きがカウンターヒットした場合には、受け身不能のダウンを誘発できる。大ダウン攻撃などによる追い打ちが確定するので、忘れずに決めよう。

追い正拳突きのほかにも、ジャンは払い受け(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)という特殊な当て身技を持つ。この技は相手の上・中段Ⓟ、肘を受けると受け流すようなモーションに移行し、続けてⓅを押すことで逆正拳突きを繰り出せる。纏い受け(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)は同様に下段Ⓟ・Ⓚを受け流すことができ、こちらも逆正拳突きへと派生できる。ヒット時は、すかさず中・下段の二択を仕掛けていこう。



特殊なやられを誘発する逆正拳突きヒット後は……、

続く打撃がカウンターヒットするので非常に強力だ。

タメ技を考察する

多くのタメ技を持つこともジャンの特徴。ここでは、特に使いやすいタメ技を紹介しよう。

紅蓮炎獄蹴り(⇨Ⓚ+Ⓖタメ)は半回転の中段攻撃で、ヒット時は特殊な崩れを誘発してコンボを決められる。ガードされてもジャン側が有利なので、受け身攻めなどに使っていこう。

沈身正中拳(⇨ⓅⓅ)は、連続ヒットで初段が半回転の上→中段連係で、2発目をタメることが可能。2発目をタメた場合は、ノーマルヒットで腹崩れを誘発するのでコンボが決まる。こちらもガードされてジャン側が有利となる強力な技だ。

どちらの技も、タメ中にⒼを押すことで上段の全回転攻撃を繰り出せる。タメを見てから避ける相手には、そちらを狙っていこう。



タメ技は発生が遅い点がネックといえるが、タメキャンセル攻撃を駆使すれば無限の可能性を秘めるぞ。

基本コンボ

1はノーマル・カウンターヒットを問わず、鷹嵐以外のキャラに決まる基本コンボだ。鷹嵐には2のコンボを狙っていこう。3、4はジェフリーまでに決まり、3はすべて最速、4はしゃがみⓅを一瞬遅らせて出そう。

1. 山崩し(⇨Ⓚ)→立ちⓅ→紅陽月突(⇦ⓀⓀⓅ)
2. 山崩し(⇨Ⓚ)→猿臂紅奈落(⇩Ⓟ+Ⓚ)→両手突き(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)
3. 猿臂紅奈落(⇩Ⓟ+Ⓚ)→立ちⓅ→紅雲二段膝蹴り(⇦Ⓚ+Ⓖ)
4. 貫手刺し(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→縦猿臂～転回膝蹴り(⇧⇧ⓅⓀ)

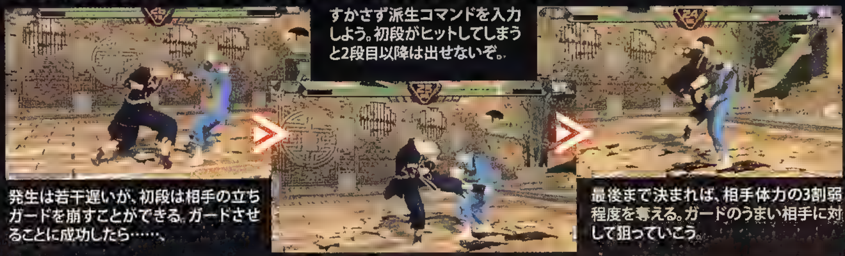
オススメ技解説

煌昂蹴り(⇨Ⓚ+Ⓖ)



半回転の上段攻撃で、ヒット時には崩れを誘発する。相手の避けに合わせて出していこう。

七曜転錬撃(⇦⇨Ⓟ+Ⓚガード時ⓀⓅⓅⓀⓅⓀ)



発生は若干遅いが、初段は相手の立ちガードを崩すことができる。ガードさせることに成功したら……、

すかさず派生コマンドを入力しよう。初段がヒットしてしまうと2段目以降は出せないぞ。

最後まで決まれば、相手体力の3割弱程度を奪える。ガードのうまい相手に対して狙っていこう。

中段～上段回し蹴り(⇧ⓀⓀ)



2発目ヒットでダウンを奪える。ダメージも十分だ。

ノーマルヒットで連続ヒットする、中→上段の蹴り技だ。

縦猿臂～転回膝蹴り(⇧⇧ⓅⓀ)



初段のリーチが長く、ガードされても反撃は受けないぞ。

こちらもノーマルヒットでつながる中→中段の連続技だ。

新キャラ**特濃**攻略!

鷹嵐 Taka-Arashi



鷹嵐・こんなキャラだ!!
- 攻撃力が高く豪快な技が多い、最重量級パワーキャラ
- 重くて浮かない半面、鷹嵐専用コンボで大変な目に!?
- アドバタイズや各種デモが素敵過ぎる

ハイリスク&ハイリターンの代名詞的存在だった「VF3」の鷹嵐。「VF5R」でもその雰囲気は残しつつ、今風にリニューアルされている。立ち合い構えを使った斬新な戦術も魅力だ。

Text：栗田

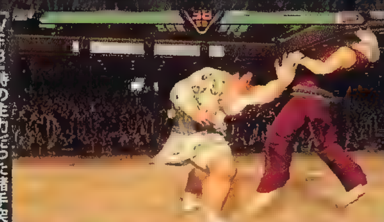
基本技の性能と基本戦術

特筆すべきはしゃがみⓅの強さ。リーチが長い上に威力が10と高く、相手の攻撃を止める技として優秀だ。攻撃の起点となる立ちⓅも、ダメージが12と大きめ。3発目まで連続ヒットするほか、2発目からは中段技の突っ張り樽砕き 弐（ⓅⓅ⇨Ⓟ）への派生もあって使いやすい。2～3発目からは立ち合い構えにも移行できるので、突っ張り樽砕き弐を意識させつつ構えからの攻めを狙おう。

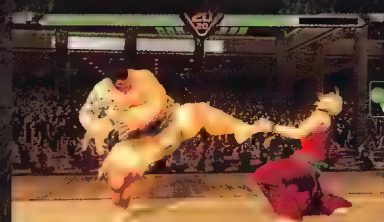
有利小の状況では、発生が肘クラスの肘当て（⇨Ⓟ）が主力。諸手突き（⇦⇨Ⓟ）も肘クラスの発生だが、避けられた際の鷹嵐専用コンボ（右ページ参照）のリスクの割にリターンが低い。諸手突っ張り（⇦⇨ⓅⓅ）につなげても、中カウンター時で39のダメージしか与えられないのだ。リーチは肘当てより長く、ディレイが利く2発目があるので、それらが有効に働く場面に限定して使いたい。なお、ハーフフェンスでのリングアウト能力は高いので、相手を追い詰めたときは積極的に狙おう。

有利大の状況では、雷太鼓挟み打ち（Ⓚ＋ⒼⓅ）が主力。1発目カウンター時、またはしゃがみ状態の相手にヒットした場合に連続ヒットし、かなりのダメージを与えられる。2発目をガードされるとアッパークラスの技で反撃を受けるので、できればヒット確認の精度を上げたいところだ。

相手の避けに対しては、背中側への避けをつぶす樽砕き（⬇⇨Ⓟ）と、腹側への避けをつぶす大門破り（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）で対応できる。回し張り手（⇨⇦Ⓟ）という全回転の上段技もあるが、ヒット後の状況はいまひとつだ。また、最もリターンが高い選択肢として、バックダッシュからの遅らせ勝ち上げ（⇙⇙Ⓟ＋Ⓚ）を覚えておきたい。



「VF3」時の主力だった諸手突っ張りは、ダメージが激減。



遠距離では、リーチの長い爪先蹴り（Ⓚ）も選択肢に入れよう。

オススメ技解説

勝ち上げ（⇙⇙Ⓟ+Ⓚ）



発生ヒザクラスでリーチの長い、メインの浮かせ技。ただしガード時はアッパークラスの反撃を受ける。

中突っ張り 参（⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）



2発目までは連続ヒット。3発目を警戒させつつ、構えからの攻めにつなぎたい。

発生ミドルキッククラスの中段技。2発目からの構えへの移行を軸に、攻撃の起点となる。

ガード時はアッパークラスの反撃を受けるが、大幅にディレイが利くので、2発目からの構えと対で使おう。

雷太鼓挟み打ち（Ⓚ+ⒼⓅ）



ヒットすると相手がうつ伏せに崩れた状態となり、追い打ちが可能。

発生ヒザクラスの中段技。当て身技やさばき技に強いのもポイント。

大門破り（⇦Ⓟ+ⓀⓅ）



ノーマルでつながるが、ガード後はアッパークラスの反撃を受ける。

発生ミドルキッククラス。腹側への避けをつぶす半回転の中段技。

確定反撃と投げ

相手が立ち状態の場合、立ちⓅが確定する状況ではⓅⓅⓅか投げ、アッパークラスの技が確定する状況では赤鬼乱れ髷を決めよう。相手がしゃがみ状態なら、アッパークラスのスキには諸手突っ張り、ミドルキッククラスなら大門破り、ヒザクラス以上なら雷太鼓挟み打ちや勝ち上げが基本だ。

投げについては、70のダメージを与える合掌捻り（⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ）がメインだが、喉輪吊り（⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ）からのコンボでも64～70のダメージを与えられる。吊り運び（⬃Ⓟ＋Ⓖ）は相手を背後に移動させる技。ヒザクラスの技で相手のしゃがみⓅを止められる程度に有利なので、上手投げ（⇦Ⓟ＋Ⓖ）や居反り（⬇⇦Ⓟ＋Ⓖ）とともに、リングアウト狙いや壁際で活用したい。

キャッチ投げのもろ差し（⇨Ⓟ＋Ⓖ）は非常にリーチが長いが、発生が遅く、投げコンボが複数投げ抜け可能な点に注意して使おう。投げコンボのダメージは⇦＞⇩＞⬃＞ニュートラル＞⬁の順に大きいが、二枚蹴り（もろ差し中⬁Ⓟ＋Ⓖ）はコンボ始動技となっている。ダメージ補正がかからないので、投げ直後に勝ち上げや斬撃（⬁⬁Ⓟ）を決めるだけで55～60のダメージを与えられる。アイリーンなど一部のキャラには、煤払い（⬃ⓅⓅ）→中突っ張り 参（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）というコンボも可能だ。

立ち合い構え中の技

構えからは、最も発生が早い中段技の立ち合いぶちかまし（立ち合い構え中Ⓟ＋Ⓚ）と、ノーマルヒットで有利となる下段技の立ち合い蹴たぐり（立ち合い構え中Ⓚ）を主軸に、ガードする相手にはガード外し効果を持つ猫だまし（立ち合い構え中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、避ける相手には全回転上段技の立ち合い払い（立ち合い構え中Ⓟ）を狙おう。猫だましで相手のガードを外した後は、赤鬼乱れ髷がほぼ確定。立ち合い蹴たぐりカウンター時は、煤払い（⬃ⓅⓅ）で浮かせ直してからのコンボが可能だ。

これらの技が打ち負ける状況では、仕切り直し騙し肩当て（立ち合い構え中⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）を狙うか、八艘飛び（立ち合い構え中⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で相手の技をかわすという選択肢がある。



最重量級らしからぬ軽快な動きを見せる八艘飛び。攻撃をかわす能力＆移動力が非常に高く、起き攻めなどにも有効だ。

鷹嵐専用コンボに注意!

鷹嵐専用コンボは大きく分けて2種類ある。一つは「硬化カウンター以上で技を受けると、その後の技がつながりやすくなる」という現象を利用したもの。これにより、ジャッキーのコンボスマッシュソード（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）など、『VF3』的な凶悪な連係が確定反撃として決まるようになった。こういった連係は各キャラにあるので、各自探してみてほし……、いや、探さないでほしい。ちなみに同キャラの場合は、突っ張り樽砕き 弐（ⓅⓅ⇨Ⓟ）がつながる。

また、もう一つは「ダウン時にくらい判定が残りやすい」ことを利用したコンボ。例えばリオンの盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）がヒットした後は、斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）で拾えてしまう。この手のコンボ始動技への警戒は必須といえるだろう。



立ちⓅ確定の状況からこのダメージ!　鷹嵐には大技が多く、そういった技を避けられると立ちⓅが確定するわけで……。

基本コンボ

1は浮かせ技からの基本コンボ。2は全キャラに安定する。3が入らない重量級に対しては、コンボを決めずに四股で追い打ちしよう。4は頭崩れからの基本コンボ。土俵割り叩きを空中の相手に当てると、たたき付け状態を誘発できる。

1. 勝ち上げ（⬁⬁Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→丸太突っ張り樽砕き（⇨ⓀⓅⓅ）
2. 雷太鼓挟み打ち（Ⓚ＋ⒼⓅ）→四股（敵ダウン中⇦Ⓚ＋Ⓖ）
3. 喉輪吊り（⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ）→赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→中突っ張り 参（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）
4. 青鬼乱れ髷（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→土俵割り叩き（⇦⬁ⓅⓅ）→立ちⓅ→鷹爪嘴（⬁Ⓟ＋Ⓚ）

オススメ技解説

赤鬼乱れ髷（Ⓟ＋Ⓚ）



発生アッパークラスの上段技で、ノーマルヒットでたたき付けからのコンボが可能。反撃技として優秀だ。

青鬼乱れ髷（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）



発生は非常に遅いが、ややのけぞるモーションで攻撃をかわしつつ当てることが可能なコンボ始動技。

翻打肩当て（⇦ⓅⓅⓅ）



発生ヒザクラスの半回転の上段技。構えに移行できるほか、中段技への派生もあり、多彩な連係を組める。

1発目ヒット時は連続ヒットする。ヒット後の立ち合い構えからの攻めが強力だ。

ガード時のスキは大きいが、この技のディレイを警戒させることで、2発目からの立ち合い構えが生きる。

丸太突っ張り樽砕き（⇨ⓀⓅⓅ）



発生はヒザクラスよりわずかに遅いが、ガードされても反撃を受けない。カウンター時は相手を浮かせられる。

1発目ヒット時は連続ヒット、カウンター時は空中コンボとしてヒットする。

カウンター時に、敵を大きく跳ね上げてたたき付けるコンボ始動技。ガード時はミドルキッククラスの反撃を受ける。



エル・ブレイズ

El Blaze

使いやすい技から華やかな技までそろった新生ブレイズは、今作でも機動力抜群。相手を幻惑しよう!

Text：アストロ

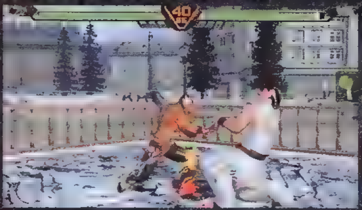
気になる変更点をピックアップ

近距離での要となる中段攻撃は、シャドウストライク（⇘Ⓟ）。前作ではミドルキッククラスの発生速度だったが、今作では肘クラスの発生に変更され、さらにしゃがみヒット時にはよろけを誘発するように。一般的な肘感覚で技を出せるようになったぞ。シャドウスピア（⇘Ⓚ）にも変更が加わり、カウンターヒットで崩れを誘発しなくなった。今作では、ロケットディスチャージ（レバー⇨）に派生させてからの攻撃を展開しよう。

このほかに、ダークネスハンマー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）のヒット効果が変更。空中ヒット時に追撃可能なバウンドを誘発するので、コンボに組み込もう。

一方、新技ではコンボトワイライトブランツ（ⓀⓀⓀ）は、コンボに組み込みやすい連係技。スイングチンクラッシャー（⇖Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）は低い姿勢から繰り出す、ヒット時に投げへと派生可能な打撃技。当てると相手がよろけ状態になり、ロケットディスチャージへの移行が可能。初段の打撃をガードされた後はスキが小さいので、気軽に出せるのが特徴だ。

このほかには、ゼロ-Gフライト（⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）と、モメンタリータッチダウン（壁背後⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の2種類の特殊行動が追加。壁があるときは後者の特殊行動に変化し、一定時間壁に張り付くような形となる。この張り付き状態からは、各種専用技を繰り出すことができるぞ。



中段連係×2のシャドウファング（⇨ⓅⓀ）は、近距離戦での要となる技だ。

生まれ変わった強さ

前作で主力だった迅雷掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）の発生が遅くなり、さらに初段からキャンセル行動に移行できなくなったため、今までのように気軽に使えなくなった。代わりに猿猴挑爪（⇖Ⓟ）の発生がわずかに早くなり、さらにカウンターヒットならキャンセル行動の大聖降天（⇩⇖⇨ⓀⓀヒット時Ⓚ）が連続ヒットするようになったので、相手の暴れを読んだらこちらを使おう。また、ほとんどのキャラのローキックの硬化がわずかに長くなっているため、猿猴鑽天（⇖ⓅⓅ）で反撃可能に。それ以外では、猴子靠山（⬇⇖Ⓟ＋Ⓚ）ノーマルヒットから大聖降天がヒットしなくなったことなどが主な変更だ。

新技では、狸猫捕鼠（⇦⇖Ⓟ＋Ⓚ）に注目。リーチが長めの中段攻撃で、ノーマルヒットからキャンセル行動の大聖降天が連続ヒットするのが特徴。抹面倒挿（⇦Ⓟ＋ⓀⓀ）は上→下段の2段技で、ノーマルヒットでも連続ヒットする。初段のリーチが長く、背側への避けをつぶす半回転攻撃なので、中間距離でのけん制に役立つぞ。

そのほか、割り込み行動からⓅやⓀで専用の技が出るようになっている。猿猴撲蝶（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）は立ちガードを崩す上段攻撃で、ガード／ヒットを問わずキャンセル行動の大聖降天がヒットする。落地截腿（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ）はノーマルヒットで特殊な崩れになる下段攻撃で、ヒット時は飛猴二起（⇨Ⓚ）や大ダウン攻撃などで追撃ができる。



狸猫捕鼠を空中の相手に当てると新しいたたき付けになる。抹面倒挿などで追撃しよう。



アイリーン

Eileen

既存技にはパワーダウンが見られるものの、新技をはじめ強化された点も多いアイリーンの変更点を紹介。

Text：ゴージャス



結城 晶

Akira Yuki

単発技にさらなる磨きがかかったアキラ。主要技の主な変更点と、新技について解説していこう。

Text：ジョセフ

変更点&新技解説

まずは既存技の変更点から。主力技の躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）だが、何と今作ではガードされても最速のつかみ投げをしゃがめるように。半回転技として重宝する迎門鉄扇（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）も同様だ。

猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）は、派生技が無くなった代わりに威力がアップ。さらに、完全中段技となった。

そしてアキラの代名詞ともいえる崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖヒット時⇦⇖Ⓟ＋Ⓖ⇨or⇦Ⓟ）だが、ガードされても確定反撃を受けないようになった。相手のしゃがみにダメージを与えにくかったアキラにとって、これは非常に大きな変更。

次に新技をいくつかピックアップ。腋掌（⇖Ⓟ）は発生の早いワンコマンドの中段。よろけは奪えないが、肘感覚で使っていける。朝陽手（⇖Ⓟ）は、リーチが長く威力の高い上段攻撃で、ノーマルヒットでダウンを奪える。中間距離で使おう。

そして、ついに追加された新4段（?）の屠龍纏身爬山開（⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖガード時⇦⇖Ⓟ＋Ⓚ⇩⇗⇦or⇩⇖⇨Ⓟ⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）。上段ガード外し始動なので、豊富な中段技で相手を固めてから使おう。



崩撃雲身双虎掌が確定反撃無しに。使用頻度は『VF4』のとき以上!?



前作の開膀の代わりともいえる、屠龍纏身爬山開。ぜひともマスターしよう。

ブレイズ補足：壁に張り付くモメンタリータッチダウンは、壁との位置が平行でないと成立しないので注意。ちなみに、ハーフ／フルフェンス両方で使えることも覚えておこう。
アイリーン補足：硬化カウンターのシステムが変わったことにより、シュンの龍尾脚（⇖Ⓚ）やレイの双飛脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）などをガード後に、猿猴遊林（⇦ⓅⓅⓀ）で反撃できるようになったぞ。
アキラ補足：今回のアキラは、軒並み技のスキが減っており、かなり攻めやすくなった。特に躍歩頂肘は歴代最強とのウワサも!? そう快感は全キャラ中屈指かと。

新技と既存技の変更点

パンチサイドキック(Ⓟ⇦Ⓚ)がしゃがみヒット時によろけさせるようになり、主力に使える技となった。立ちⓅから、この技と投げで二択を仕掛けよう。

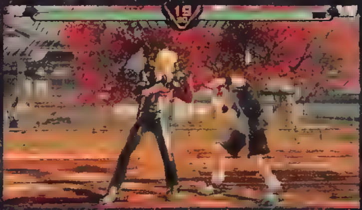
コマンドが変更された既存技には、ハイアングルアッパーキック(⇨Ⓚ)、グローインキック(⇨Ⓚ+Ⓖ)、リブクラッシュ(⇨ⓅⓅⓅ)、ジャブダブルストレート(ⓅⓅⓅ)が挙げられる。これらの技を出す場合には注意しよう。

技のリニューアルでは、スタンディングニーキックコンボからの新派生として、スタンディングニーキックコンボ ハイギア(⇦ⓀⓀⓀⓀ)が追加された。中→上→中→上の4段技で、3段目の中段がヒットすれば4段目がつながるぞ。

ミドルキック～ジャブ～ローハイキック(⇧ⓀⓅ⇩ⓀⓀ)も同じく既存技からの新派生で、こちらは中→上→下→上の4段技。3段目を警戒する相手には、2段目からサイドシャッフルに移行するなどして、ガードを揺さぶっていこう。

既存技ではスゥエーフックが削除され、半回転の上段技、ロングストライドバックナックル(⇦Ⓟ+Ⓚ)が新たに追加された。ジャッキーの腹側に避ける相手に当たる上、ノーマルヒットからコンボが可能なので積極的に使用したい。

新下段技のロウワーレッグスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)は、カウンターでダウンを奪え、コンボが可能だ。その際はダッシュハンマーキック(⇨⇨Ⓚ)が安定。



ヒット時は、立ちⓅ→ドラゴンコンビネーション3(⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅ)のコンボを決めよう。



重要変更点解説

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

新連係追加&既存技性能UPで、格段に攻めやすくなったジャッキー。手数で相手を圧倒しよう。

Text:ナポレオン



重要変更点解説

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

大幅な変更のあったフラミンゴを中心に、利用価値の高い新技&リニューアル技の性質を解説していこう。

Text:矢永

フラミンゴに大幅な変更

フラミンゴ中の新技では、発生が早く、連続ヒットしてダウンを奪えるフラミンゴ中⇨ⓀⓀが軸。主力移行技である⇧Ⓚからつないだときは、ガードされてもしゃがみⓅに打ち勝て、よろけからは連続ヒットして空中コンボを決められる。フラミンゴ中Ⓚ+ⒼⓀは全回転の攻撃属性を持つ上→上段の2段技。ガードされると大きなスキはあるが、ヒットすれば空中コンボを決められるので、避け&さばき技対策として使っていこう。

フラミンゴ中の既存技は変更点が多い。フラミンゴ中Ⓟは前作でのフラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚに変更。そこからの派生技フラミンゴ中Ⓟ⇩ⓀⓀヒット時Ⓚは、ヒット時に相手を浮かせられるコンボ始動技になった。また、フラミンゴからの二つのキャッチ投げは、ステップからのみ出せるように変更されている。そのほか、フラミンゴ中⇧Ⓚやフラミンゴ中⇩Ⓚなどが技後に構え解除されるようになり使いやすさが向上。フラミンゴ中Ⓚは直線の上段攻撃に変更されたが、カウンターヒット時に⇧ⓅⓀが連続ヒットするように。

通常時の新技では⇧Ⓟ+Ⓚに注目。ガード時のスキは小さめながら、カウンターヒットでたたき付けを奪えるコンボ始動技。発生もミドルキッククラスと早めなので、足技さばきへの対抗策として活用したい。⇨Ⓚ+Ⓖは、空中ヒット時にたたき付けのような特殊なやられを誘発できるぞ。



大幅にリニューアルされたフラミンゴは超強力。構え重視の戦術を練っていこう。

虎形に虎燕拳の神髄あり

●老虎献爪(虎形中⇧Ⓟ)

通常ヒットで高く浮かせるコンボ始動技。ガード時反撃無し、出始めはⓅをかわす。斜上冲捶(⇩⇧ⓅⓅ)から出すと軽量級Ⓟでも割り込めない。

●伏虎下山(虎形中⇨⇨)

前傾姿勢でショートダッシュ。姿勢が低くⓅなどをかわす。連続入力で素早く間合いを詰められる。

●伏虎献爪(⇧Ⓟ)

両手で足元を狙う特殊下段攻撃。カウンターヒット時の有利は大きい。

●栽膝脚(⇦Ⓚ)

ヒット時は大きく相手を押し、壁ヒットでよろけ誘発。よろけ中にヒットさせると腹崩れに。

●穿脚連環削肋掌(⇧ⓀⓅⓅ)

中段パンチに変更。ノーマルヒットから有利で大きくのけぞらせるが、ガード時のスキは大きめ。

●里合転身(虎形中Ⓚ+Ⓖ)

全回転上段で、ⓅとⓀの派生あり。ヒット時は背向けで有利。Ⓟ派生は最速入力で連続ヒットする中段で、ノーマルヒットで有利。Ⓚは全回転下段。

●纏身燕撃掌(Ⓟ+Ⓚ)

ため可能で、最大ためヒット時は崩れ、ガードでよろけを誘発。ため中⇩で虎形へ移行。

●老虎探海(⇨Ⓟ+Ⓚ)

リーチのある中段攻撃。派生のⓅとⓅ+Ⓚは、最速入力で連続ヒットする。



虎形⇧Ⓟで強力な掌底アッパーが追加された! 各種虎形移行技から出すのが強い!



重要変更点解説

ラウ・チェン
Lau Chan

虎形に待望の新技が追加され、攻撃面の質、バリエーションともに上方修正。押し付ける攻めがパワーアップ!

Text:ラオウ

ジャッキー補足:ミドルスピンキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)のカウンターヒット時に、ジャッキーが[illegible]らなくなった。硬化が短くなり、起き攻めがしやすくなったぞ。
サラ補足:ステップからの技は中・下のコンボ始動技とキャッチ投げの3種類のみになった。シンプルながら見切られにくく高威力な三択なので、固まる相手には非常に有効だ。
ラウ補足:転身巴掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)は威力アップだが小ダウンが入らなくなり総合ダメージ減。[illegible](⇦⇧Ⓟ)は⇦で虎形に移行。新技の[illegible](⇩Ⓚ+ⒼⓅ)は壁コンボの[illegible]



重要変更点解説

パイ・チェン
Pai Chan

基本戦術にそれほど大きな変化が無い。新技は分かりやすい性能のものが多く、扱いやすいぞ。

Text：矢永

新技の性能と既存技の変化

新技の目玉は、しゃがみⓅと同じ発生速度を誇る特殊中段攻撃の双按掌(⇩Ⓟ+Ⓚ)。カウンターヒットで吹き飛びダウンを奪えるので、五分～わずかに有利な状況で使っていこう。托天双撞(⇨⇦ⓅⓅ)は、上段始動だが肘系の技よりも発生が早い連続技。ヒット時は相手を大きくのけ反らせ、ノーマルヒットから壁よろけを誘発するので壁攻めに役立つ。また、1発止めはガードされても有利になるので、攻めの起点として使っていける。

転身横衝掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)と翻落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)は発生こそ遅いが、ノーマルヒットから崩れを奪えるコンボ始動技。転身横衝掌はリーチが長く、若干の上段かわし性能を持つので、中距離で相手の立ちⓅに合わせて使おう。翻落脚はガード時の不利が小さいので、近距離戦での使い勝手がいい。

空中ヒットで特殊な効果のある技が、翻落脚と燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)。翻落脚はバウンド、燕青架単壁はたたき付けのような新やられを誘発できる。

既存技での大きな変化では、穿沖拳(⇨Ⓟ)や背転脚(⇦Ⓚ)の派生技が無くなった。背転脚はガード時に反撃を受けやすくなったので、多用は禁物。穿沖拳はガード時のスキがわずかに小さくなり、燕青虎双破(⬇⇧Ⓟ+Ⓚ)のコマンド変更によって、しゃがみ状態からも出せるようになった。そのほか、さばき技が消失して立ちⓅの発生が変更されたので、基本防御行動の重要性が上がっている。



斜身靠(⇩⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)は側面or背後ヒットで崩れ、壁ヒット時に壁張り付けを奪える。

気になる変更点を知ろう

ウルフの代名詞ともいえるジャイアントスイング(⇦⇧⇨⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)が、今作から前方に飛ばすように変更された。これにより、相手をリング際に追い詰めたときのプレッシャーが強化されている。

バーニングハンマー(⇩⇦⇧⇨or⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)は、通常時の投げ技へとリニューアル。ジャイアントスイングよりもダメージが大きいことが特徴だ。

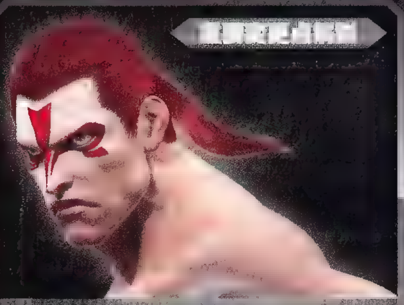
これ以外の投げ技の大きな変更は、スパインバスター(⇩Ⓟ+Ⓖ)の追加。この技の最大の特徴は、つかみモーションが通常の投げより早いこと。これにより、近距離における最速行動の選択肢に厚みが出てくるハズだ。

打撃面では、立ちⓅから中段の連係であるホライゾンスラッシュ(Ⓟ⇨ⓅⓅ)が追加され、屈伸対策の幅が広がった。新技のモウズダウンチョップ(⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ)はノーマルヒットでダウンを奪える中段攻撃。空中コンボに組み込めば、追撃が狙えるたたき付けを誘発する。

ジ・インフィニット(⇧ⓅⓅカウンターヒット時Ⓟ+Ⓖ)は、中段から上段への連係攻撃で、2発目の上段攻撃がカウンターヒット時に、打撃投げへと派生させることが可能。ガスプ・ニールパームボム(⇨Ⓟ+Ⓚ)は、ノーマルヒットで空中コンボを狙える。ただし、ガードされると立ちⓅなどの反撃が入ってしまうほどの不利なので、遅らせ打撃などとして使うのがベストだろう。



スパインバスターは恐ろしいほどの強化ポイント。これにより打撃が一層活きてくるぞ!



重要変更点解説

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

投げ技の変更で、プロレスのだいご味を楽しめるキャラになった。投げへの布石を覚えてプレッシャーをかけろ!

Text：アストロ



重要変更点解説

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

新技や変更点は、打撃技がメイン。大技から小回りが利く技までそろえた、"打撃特化型重量級"の完成だ!

Text：アストロ

重要変更点&新技解説

⬇⇧Ⓟからの新派生技となるバーティカルアッパースラッシュ(⬇⇧ⓅⓅ)は、初段がノーマルヒットでも連続ヒットする連係攻撃。ヒット後は側面を向かせるため、攻勢を維持できる。また、初段からスレットスタンス(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)に移行することができるので、初段ヒット後にスレットスタンスからの連係を組み立てることが可能だ。

中段攻撃で突進力のあるトーピードヘッドバット(⇦Ⓟ+Ⓚ)は、スキが小さくしゃがみヒット時によろけを誘発するお手軽な中段攻撃。ノーマル、カウンターヒット後は大きく相手をのけ反らせるので、壁ヒット狙いに重宝する技となっている。

このほか、今作ではスレットスタンスに移行する状況が増えたことはうれしい変更点。どの派生技も、ヒット時に移行すれば強力な連係になるので、攻めのバリエーションが広がる。

そのスレットスタンスからみの変更点では、3段技のドロップハチェット&ニー(スレットスタンス中ⓅⓅⓀ)が追加された。初段は全回転属性の上段攻撃で、1発目がノーマルヒットでも3発ヒットさせることができる。もう一つの新技であるフィニッシングアッパー(スレットスタンス中ⓀⓅ)は、初段がカウンターヒットで腹崩れを誘発して、コンボを狙える優れ技。ただし、ガード後はスキが大きいので、なるべく状況を確認しながら2発目を出すように心がけたい。



スレットスタンスからの攻撃は今作でも健在。派生技を覚えて優位に立とう!

パイ補足:投げ関連では旋風燕掌(⇨⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)の威力減&斬燕掛掌(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)の回復が容易に。また、燕青旋風脚(Ⓚ+Ⓖ)ノーマルヒット後の投げがしゃがみで回避される。
ウルフ補足:通常時の最大投げであるバーニングハンマーも、つかみモーションの速度が変更されている。通常のつかみより若干遅くなっているので、狙う際には注意しよう。
ジェフリー補足:サンリットボディアッパー(⇩Ⓟ+Ⓚ)は、カウンターヒットで新しい崩れを誘発する中段攻撃。発生が早く、ガード後のスキは小さいので、近距離で使いやすそうだ。

主力技の変更を知る

シリーズを通してカゲを象徴する技、弧延落が葉隠流・陽・弧延落（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）としてリニューアル。前方に相手を投げ飛ばすようになったぞ。技後に空中コンボへ移行できる性能は健在なので、新たなコンボを開拓していこう。

主力技で大きく変更されたのが疾風斬（⇧ⓅⓅ）。ノーマルヒットでは空中コンボに移行できなくなったので、相手の上段技に合わせて使っていこう。近距離戦の主力技だった小太刀抜き（⇦Ⓚ）は、さばき性能が削除されたので、使いどころを考えなければいけなくなった。また、前作で猛威を振るった葉隠流・陰・疾風陣（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）だが、葉隠流・陰・龍尾連脚（疾風陣中⇩ⓀⓀ）が腹側への避けをつぶす半回転技へと変更されたぞ。

強化されたのが螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）。ノーマルヒットでダウンを奪えるようになった。さらに前作ではコンボパーツとして活躍した霞刃（⇨Ⓟ＋Ⓚ）が、ノーマルヒットで空中コンボへ移行可能となったため、火力アップの可能性を秘める。

期待の新技の筆頭として挙げられるのが、総面割り（⇧Ⓟ＋Ⓚ）。上段技ながら発生が早く、ノーマルヒットでも葉重ね（ⓅⓀ）がつながるぞ。

腰払い（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）は2段とも半回転の上→下段の連続技で、ヒット後はカゲ側が有利な上に、ガードされても反撃を受けない優秀な技だ。連係の随所に散りばめて使っていこう。



ノーマルヒットで相手を横向かせにする半回転中段攻撃も追加されたぞ。



重要変更点解説

影丸

Kagemaru

既存技に多くの変更点が見られるカゲ。新技を駆使しながら、新たな戦術を構築していこう。

Text：マッハ　協力：こえど



重要変更点解説

舜帝

Shun-Di

強化された横寝と新たな飲酒技のおかげで、今まで以上にワガママな闘い方ができるようになっているぞ。

Text：矢永

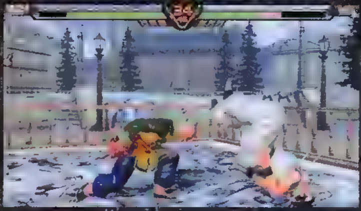
新スタイルを確立しよう

横寝は移行技が大量に増え、正面、背後の二つに分類されるようになった。まずは新技の性質を覚えていこう。蛟龍騰天腿（背後横寝中Ⓚ）はヒット時にたたき付けを奪える中段攻撃。横寝烏龍絞柱（横寝中Ⓚ＋Ⓖ）と横寝倒烏龍絞柱（背後横寝中Ⓚ＋Ⓖ）は、技後に転倒立に移行する全回転の中段攻撃。リーチはかなり短いが、ガードされても有利なので強力だ。横寝からのキャッチ投げである滾剪腿（横寝中Ⓟ＋Ⓖ）と蛟龍昇天（背後横寝中Ⓟ＋Ⓖ）は、崩し後に挑腕撩拳（酒6以上⇩⇦⇨Ⓟ）や独立換杯（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）で追撃することができる。

初段の発生が早く、しゃがみヒットでよろけを奪える何仙前撲掌（⇨ⓅⓅ）は、肘感覚で使える新技。2発目までガードされると大きなスキがあるので、初段止めを基本に使用していこう。

"使用時に飲酒数が減る"という新しいタイプの打撃技も追加。下段コンボ始動技である纏絲後掠腿（酒10以上⇩⇧⇦ⓀⓀ）を筆頭に、全回転中段攻撃の風巻残雲（酒10以上⇩⇧⇦Ⓟ）、浮かせ技でありながらガードさせても有利になる酔龍倫月（酒10以上⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓚ）と、規格外の高性能技がそろう。

既存技では挑腕撩拳が飲酒技に変更され、月牙叉撃（⬇⇧Ⓟ）がノーマルヒットではダウンを奪えなくなった。多少使いにくくなったが、どちらも変わらず主力技だ。避け対策として重宝した⇩⇦Ⓟが削除されたことは、大きな変更といえる。



転身双冲掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）の飲酒中に派生技が追加。受け身からの反撃を迎撃できるぞ。

重要変更点と新技

まずは疾歩昇穿手のコマンドが、⬇⇨Ⓟから⬇⇧Ⓟへと変更。技自体は、前作と同感覚で使える。

強化点では、盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）の性能変化が挙げられる。技のつなぎが早くなり、コンボパーツとして大活躍しそうだ。また、落撃掌（⇧ⓅⓅ）や単飛脚（⇦⇨Ⓚ）が反撃を受けなくなり、コンボ始動技の幅が広がった。そのほか、箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）の発生が早くなり、中距離からの奇襲として使えるようになった。穿弓腿（⇧Ⓚ）は、カウンターヒット時に空中コンボを決められるようになったぞ。上方修正が目立つリオンだが、旋腿（⇦Ⓚ）が上段攻撃に変更された点には注意しておこう。

次に、『VF5R』で追加された技を紹介。リオンの新技で最も目を引くのが螳螂撥草（⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ）だ。半回転の下段攻撃で、ヒット後は相手を横向かせにしてリオン側が有利な状況となっている。姿勢の低さを利用し、さまざまな場面で使っていこう。

坐盤取宝（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）は、ヒット後に取宝提膝落花爪（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）へと派生でき、しゃがみヒット時の期待値が向上。これにより前作の弱点だった、重量級のしゃがみ状態に対するダメージ源の問題が解決。大いに役立つだろう。

後掃腿（Ⓚ＋Ⓖ）は上段の全回転攻撃で、ヒット後は側面を取って有利な状況となる。優秀な下段全回転攻撃の後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）とうまく使い分けていき、攻めに厚みを持たせよう。



流星作麗双刁手（⇨⇧Ⓟ＋ⒼⓀ）からは追い打ちが可能。リオンらしい新技だ。



重要変更点解説

リオン・ラファール

Lion Rafale

戦術変化こそ必要無いが、細かな強化の積み重ねが目立つリオン。新技は使いやすいものばかりだぞ。

Text：ちび太

はみだしA

カゲ補足：新技の[illegible]火（[illegible]背後・葉隠流・陽・十文字構えor葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）はガードした相手をよろけさせ、背後を奪える。その後は振り返る相手を攻められるぞ。
シュン補足：後掃腿（Ⓚ）は発生がミドルキッククラスに変更されたので注意。肘クラスの反撃には新技の秀女引針（酒6以上⇩⇦⇨ⓀⓅⓅ）と湘子横笛（⇧Ⓟ＋Ⓚ）を使っていくといいだろう。
リオン補足：操歩からの新技である[illegible]（操歩中Ⓟ＋Ⓚ）には下段をスカす性能があり、ヒット後は空中コンボへ移行できる。ガードされてもスキは小さいので、要所で狙っていこう。



梅小路 葵
Aoi Umenokouji

新技の数は少なめだが、利用価値の高いものが多い。攻守ともに使っていける天地陰陽が、とにかく強力だ。

Text：矢永

天地陰陽からの強力な派生

天地陰陽からのさまざまな派生が追加されたのが、最も大きな変更点。流嵐（天地陰陽中⇨）は、前方に移動するしゃがみダッシュのような特殊行動。ここからヒット時にたたき付けダウンを奪う中段攻撃の流杪（流嵐中Ⓟ）と、ノーマルヒットで有利、カウンターヒット時は足崩れを誘発する下段攻撃の流根（流嵐中Ⓚ）に派生できる。移動開始直後からしゃがみ判定になることを利用して投げや上段全回転への対策として使えるほか、様子見している相手へ二択を迫るためにも使っていける。

一歩後方に下がる特殊行動である流華（天地陰陽中⇦）からは、ノーマルヒットで崩れを奪え、ガードされても確定の反撃を受けない流鶴（流華中Ⓚ）が強力。ヒット時にダウンを奪える全回転下段攻撃の流華草薙（流華中Ⓚ＋Ⓖ）と使い分ければ、見切られにくい中・下の二択となる。どちらの技もリーチが長いので、中距離からの奇襲に最適だ。

辻風（⇨⇦Ⓟ）は、上・下段Ⓟに対するさばき技。さばき判定の発生がかなり遅いので、五分前後の状況で使用していきたい。小夜嵐（Ⓟ＋Ⓚ）は発生が遅いが、空中ヒット時に特殊なたたき付けを奪えるので、コンボのパーツとして活用していこう。

既存技で大きな変更があるのが、無双破（⬇⇧Ⓟ）。ノーマルヒットから打撃投げにつながるように変更されたが、わずかに発生が遅くなり、ガードされると立ちⓅによる反撃を受けるようになった。



寸止めから派生できる上・中段の打撃技は、どちらもガードされたときのスキが小さめ。

既存技の主な変更点

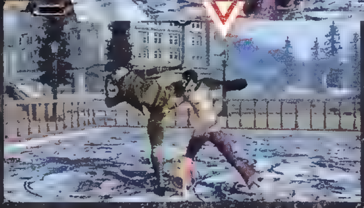
まずはディフェンシブスタイル（以下、【D】）。既存技の変更で注目してもらいたいのは、スイッチレフトストライサー（【D】ⓀⓀ）の性能向上だ。派生が一つに絞られ、全回転特殊上段に。発生は早くなり、1発目を避けられた後のフォロー技として活用できる。カットインニーキック（【D】⇨Ⓚ）のモーションリニューアルもうれしい変更。リーチが長くなり、かなり使いやすくなっているぞ。

シリーズを通して猛威を振るってきたシャドースライサー（【D】⇨⇨Ⓚ）、ディフェンシブエルボー（【D】⇧Ⓟ）だが、これらには若干テコ入れされた。前者はリーチがわずかに短くなり、ガード時に間合いが離れなくなった。後者はさばき性能が変わり、特殊中段と相殺する能力が無くなってしまったので注意してほしい。

なお、残念ではあるが、しゃがみⓅさばきのカットインや一部のⒼ押し技、当て身技が削除されている。その代わり、⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇧Ⓟ＋Ⓚのコマンドにはそれぞれ新技として打撃が追加された。詳しくは後述の新技解説を参照してほしい。



有利時にフロントキック（【D】Ⓚ）でけん制。相手に避けられても…



スイッチレフトストライサーに派生させれば、避けからの反撃をつぶせる。



ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

失うものあれば得るものあり。削除された技を知り、既存技の変更点と新技の性能をしっかりと把握しよう。

Text：九辺札

続いてオフェンシブスタイル（以下、【O】）。コマンド変更が多いので、まずは付録の技表にしっかりと目を通しておいてほしい。

技性能に関しては、⇦Ⓚ⇨で出せるストップミドルからのイントルーダーステップが、技後に移行するようになったこと、避け攻撃がバリアキックになったことが主な変更点。また、ロシアンフック（【O】⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）が半回転特殊上段の打撃投げ始動技になった。発生はやや遅めだがリーチが長いので、中間距離からの奇襲やバックステップで相手の反撃を誘って当てるなどの使い方が可能だぞ。



某ラストエンペラーばりの強烈な一撃を見舞う新打撃投げ。ぜひとも狙っていきたい！

新技ピックアップ解説

●ジャブハイキック（【D】ⓅⓀ）

いわゆるⓅⓀ。確定反撃に乏しかった【D】だけに、うれしい新技だ。

●ウインドエルボー（【D】⇦Ⓟ＋Ⓚ）

その場で上段エルボーを繰り出す。発生は肘クラスで、カウンター時に相手を浮かせられる。空中の相手に当てると浮かせ直すので、コンボパーツとして有用。立ち合いで使うのは少々難しい。

●スティンガーローブロー（【D】⇧Ⓟ＋Ⓚ）

低姿勢で踏み込み、パンチを繰り出す。特殊下段なのでガードされる状況が主だが、続けてクラッシュジョー（【D】立ち途中Ⓟ）に連係させれば、肘クラスの技をつぶせるほどスキが小さい。攻めの起点に。カウンター時は新しいダウンを誘発し、大ダウン攻撃などで追い打ち可能だ。

●ノックアップニー（【D】⇧Ⓚ＋Ⓖ）

ノーマルヒットでダウンを奪う、リーチの長いヒザ蹴り。ワンコマンドという性能を活かし、中間距離で相手の技の空振りに当てる技として役立つ。また、威力が高いので、空中コンボの締めや壁張り付き誘発技として役立つ。

●ボディブローニー（【O】⇨ⓅⓀ）

ジャッキーの⇨ⓅⓀとほぼ同性能の連係で、【O】の主力となる技。クイックアッパー（【O】ⓅⓅ）からも派生可能だ。

●スイートレッグスラッシュ（【O】⇧Ⓟ）

上段スカシ性能のある、半回転属性の下段攻撃。ガードされても反撃を受けないので、ガードを崩す手段として積極的に使っていこう。

●ハインドバックスピンキック（【O】Ⓚ＋Ⓖ）

以前のⓀ＋Ⓖより発生が早く、避け対策として活用できる全回転上段攻撃。ヒット効果は側面向かせで、そのまま強力な二択を迫れる。

アオイ補足：天狗落とし～裏打ち（⬇⇦⇨＋Ⓟ）は初段カウンターヒットからでないとたたき付けを奪えなくなったが、硬化カウンターヒットから連続ヒットするようになった。
ベネッサ補足：『VF5 R』ではハンドホールド後の追加入力が無くなり、前作までのⓅ入力の攻撃が自動的に繰り出されるようになった。その後は側面を取った状態。すかさず攻め立てよう

リーチの長い技が豊富に

レイの新技は、どれも戦術の幅を広げるのに一役買ってくれる。中でも弾腿（⇦Ⓚ）と纏絲龍旋腿（⇦Ⓚ+Ⓖ）は、見返りこそ少ないが地味に強い技だ。

前者はいわゆるミドルキック系の技、後者はヒット時にダウンを奪える半回転属性の中段攻撃で、どちらもリーチが長く、崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ+Ⓚ）後など、有利だが間合いが離れるために攻めあぐねていたような場面で役立つ。

また、登天掌の代わりとなる開弓推山（⬇⇨Ⓟ）も、大きく踏み込むためリーチが長い。以前のように上段をスカす性能は無く、発生速度で若干劣るが、ガードされても確定反撃が無く、カウンター時に腹崩れを誘発する性能はそのまま。主力中段として積極的に使っていこう。

構え絡みの新技では、鳥龍盤打（独立式中ⓀⓅ）、天蓮半跏（独立式中Ⓟ+Ⓚヒット時Ⓟ+Ⓖ）に注目。どちらもガード時のリスクが低く、ノーマルヒットでダメージを取れるのが魅力。鳥龍盤打は、技後に敗式の技で連係を継続できる点が見逃せない。

なお、既存技についてはほぼ今まで通りの感覚で使っていける。ただし、撐掌（⇨⇨Ⓟ）のヒット時、ガード時の離れる距離が短くなった点、斜天掌（⇧⇧Ⓟ）がよろけなくなった点には注意。構え移行技だった穿心撐掌（独立式中Ⓟ）、翻車提拳（涅槃式中Ⓟ+Ⓚ）、蛟龍蔵尾（裏涅槃式中ⓅⓅ）が通常構え終了になっているので覚えておこう。



構え移行が無くなった独立式中Ⓟは、スキが小さく使いやすい。中距離でのけん制に。



雷飛

Lei-Fei

使い勝手のいい新技が追加された一方、主力技にリニューアルが。一歩先をいくために細かい変更を見逃すな！

Text：九辺礼



日守 剛

Goh Hinogami

打撃の性能向上で、さらに使いやすくなったゴウ。本作でも屈指のスタンダードキャラに仕上がっているぞ！

Text：アストロ

変更点と新技をチェック

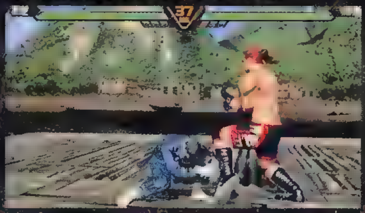
近距離の要となるのは、今作から追加された肘当て（⇨Ⓟ）で、技名通り肘クラスの発生と属性を持つ中段攻撃となっている。前作では中段Ⓟ属性だったために当て身で対応されがちだったが、肘属性となったことで強化された。

次に新技の電光（⇧ⓅⓅ）。中段から上段へと派生するコンビネーションだ。初段がノーマルヒットでも続けて2発目がヒットし、そのままダウンを奪える連係攻撃だ。初段で止めるとガードされたときのスキが小さく、ノーマルヒットで有利な状態となるので、攻めを継続できるぞ。

派生技で追加されたのが、黒龍殺　弐〜掴み（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓖ）。3発目でキャッチ投げに移行する新連係だ。これにより、初段ヒット後に中段とキャッチ投げの二択が迫れるようになったぞ。

前作ではキャッチ投げ属性だった土蜘蛛（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）は、今回では特殊下段にリニューアル。相手のガード自体を崩すことはできないのだが、避け行動に対して有効な全回転攻撃となっている。また、打撃性能ということで、大幅に有利な場面では相手の暴れなどに打ち勝つことができる。

新技の慈微笑（⇧Ⓟ+Ⓚ）は、ノーマルヒットで腹崩れを誘発する中段攻撃。ガードされると立ちⓅによる反撃を受けてしまうほど不利だが、技の出がそこそこ早く、直接ダメージにつながる技なので、近距離で重宝してくれそうだ。



打撃属性となった土蜘蛛。ガードされてもスキが小さいので、有利時に活躍する技だ！

変更点&新技解説

●ティーソーク・ボン（Ⓟ+Ⓚ）

空中の相手に当てるとたたき付けになり、そこにコンボを入れられる。ソークラブ（⇦Ⓟ+Ⓚ）からも、キャラによってたたき付けることが可能。前作ではあまり使いどころが無かったが、今回は活躍する場面が増えるだろう。

●ジャンピングティーソーク・ボン（⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ）

『VF5』ではダッキング（⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）からのしゃがみⓅさばき技だったが、本作ではジャンプして相手に肘をたたき付けるような技に変更された。また、硬化カウンター以上で相手が浮くので、ヒット時にはコンボが狙える。

●ジョルトダブルショット（⇧ⓅⓅ+Ⓚ）

中→中段の新しい連係技。前作では⇧Ⓟからの派生が上段技のティーソークコンビネーション（⇧ⓅⓅ）しか無く、しゃがまれやすかった。今回の中段派生追加で、相手は容易にしゃがめないだろう。硬化カウンター以上でつながるぞ。⇧Ⓟからはもう一つ新派生、ジョルトアッパー〜スピンキック（⇧ⓅⓀ）が追加。きりもみダウンを奪うので起き攻めしやすい。肘的な技として主力になりそうだ。

●ジャッカルストレート（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）

発生が早く、リーチの長い上段パンチ。大技をスカしたときなどに当てていきたい。ヒット時は相手がふっ飛ぶので、起き攻めを仕掛けよう。



たたき付けた後は、アッパーコンビネーション（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）が安定するぞ！



ブラッド・バーンズ

Brad Burns

『VF5R』で大きく変わった主力技の変更点や、新技をピックアップして紹介していこう。

Text：イトシュン

レイ補足：戦術に大きな影響が出るのは、システム的な変更点でもある「構え解除からの0フレーム投げが成立しない」という点。今までに比べしゃがまれやすいのでご注意しよう。
ゴウ補足：しゃがみⓅ属性をさばく膝払い（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）は、技中の姿勢が高くなった。不利な状況から出すと、立ちⓅや投げなどをくらってしまうので注意しよう。
ブラッド補足：本作ではカウ・ロイがワンコマンド（⇨Ⓚ+Ⓖ）で出せるようになった。ヒザ以上の硬化がある技をガードしたら、たたき込めるようにしたい。

いよいよ大詰め！　ストーリーモード攻略
開発陣との対戦映像をDVDに収録！



ロード オブ ヴァーミリオン
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋ボタン×3＋カード
■発 売 日：2008年6月、稼働中
■使用基板：Type X2

今月はストーリーモード攻略と、知って得するデータ集をお届けする。また、付録DVDには開発陣との対戦映像を収録。こちらも要チェック！

※今回の記事は７月上旬のゲームで作成しています。バージョンアップなどで仕様が変更される場合があります。

モバイルサイトが絶賛稼働中

公式モバイルサイト「LoV.net」が全キャリア対応で稼働中。ゲームがより楽しくなるコンテンツ満載のこのサイト。ぜひアクセスしてみてほしい。

DVD連動

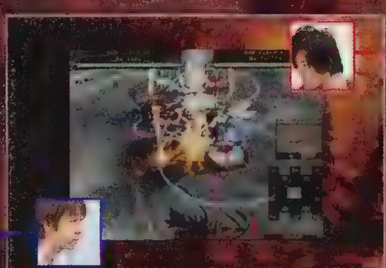
開発陣の使用デッキと戦い方に注目せよ！

付録DVD収録試合解説

付録のDVDには、『LoV』の開発陣を迎えて収録された対戦動画が収録されている。開発陣と対戦するのは、「fan114」と「ノイ」のアーケードカードゲームプレイヤー。この四人、特にゲームを知り尽くしているはずの開発陣がどういったデッキを組み、どのように闘うのかをじっくりと見てほしい。今まで気付かなかったカード操作方法や、特殊技の効果的な使い方が、きっと見付かるはず。

第一試合

開発陣代表 上原氏



アルカディア傭兵部隊代表 fan114

セラフによる妨害が勝負を左右する!?

上原氏は【セラフ】、【マカラ】、【オーディン】、【アヌビス】、【ユニコーン】、【アルタイル】という神族中心のデッキ。対するfan114は【セルケト】、【オーディン】、【ゼウス】、【ユニコーン】、【デネブ】という、スーパーレアを2枚入れた5枚デッキ。対戦は、fan114がカード操作を駆使して闘うも、特殊技を効果的に使う上原氏にジリジリと押されていく展開。上原氏の、【セラフ】、「アヌビス】といった妨害系の特殊技の使い方には注目。

第二試合

開発陣代表 門井氏



アルカディア傭兵部隊代表 ノイ

玄武の強力な一撃で全滅寸前!?

門井氏は【玄武】、【バハムート】、【マンドレイク】、【セルケト】、【ポルックス】、【デネブ】という[アルカナ]持ちが4枚も居るデッキ。ノイは【サキュバス】、【ワイバーン】、【ギガス】、【ユニコーン】、【マンドレイク】の5枚で魔種がメイン。門井氏は常にパーティに[アルカナ]持ちを入れ、制圧を狙いにいく。対するノイは魔種中心ということもあり戦闘で有利に立ちたいところ。しかし玄武のトラップが、魔種の弱点属性の「撃」だったために大変なことになる。

知っているのと知らないのでは大違い

『LoV』お役立ちデータ集
LoV DATA BASE

スキルなどに関する細かいデータを掲載。スマッシュについても、改めて出し方を解説しておこう。デッキ構築の際、使い魔カードの選択に役立ててほしい。



気になるデータを調査!

前回の記事では、主に特殊技に関する詳細なデータを掲載した。今回は、スキルの有無による制圧・封印速度を中心に調査したので、その結果を報告。そのほか、スマッシュと特殊技ゲージのチャージ時間もクローズアップ！状況判断やカード操作のテクニックが大きな比重を占める本作だが、知識で補える部分も少なからずあるのだ。



使い魔が持つ四種類のスキルは、いずれも[illegible]的に制圧、封印の時間を短縮する。戦闘型の[illegible]るべくスキルを持つ使い魔を優先しよう。

スキルの有無と制圧、封印速度の差

下記の表にある制圧（封印）時間は、いずれも制圧（封印）準備ゲージが1周するまでに要した時間。単位は秒で、ゲーム中のカウントとは異なるので注意してほしい。四種類のスキルのうち、特殊なのが[アルカナ]。ゲージの回転速度は約3倍で、しかも1周して削るアルカナストーンゲージの量はほぼ約2倍。実質的には6倍程度の速度になる。[サーチ]と[シールド]は同じ結果で、スキル持ち1体が、スキル無し15体ぶんに相当！

アルカナ　制圧速度は3倍だが……！

スキル無し4体のパーティで制圧を試みた場合、ゲージが13周すれば一つのアルカナストーンを完全制圧できる。一方、[アルカナ]持ち3体を含む4体なら6周で完了する。

パーティ総数	スキル持ち	制圧時間
1	0	約6秒
2	0	約3秒
3	0	約2秒
4	0	約1.66秒
1	1	約2秒
2	2	約1秒
3	3	約0.75秒
4	3	約0.67秒

ゲート　7.5倍の速度で封印!?

スキルの有無を比べた場合、封印速度の差は7.5倍。[ゲート]が1体居れば4秒足らずで封印できる。スキル持ちが居なくても、パーティが4体ならば何とか狙えるレベル。

パーティ総数	スキル持ち	制圧時間
1	0	約30秒
2	0	約15秒
3	0	約10秒
4	0	約7.5秒
1	1	約4秒
2	2	約2秒
3	3	約1.5秒
4	3	約1.5秒

サーチ　シールド　スキルがあればゲートと同じ

サーチ・アイとアルカナストーンシールドの封印時間は同じで、スキルの有無で15倍もの差が付く。スキル持ちが居ないときは、封印までに[ゲート]の2倍の時間が必要。

パーティ総数	スキル持ち	制圧時間
1	0	約60秒
2	0	約30秒
3	0	約20秒
4	0	約15秒
1	1	約4秒
2	2	約2秒
3	3	約1.5秒
4	3	約1.5秒

スマッシュのダメージ補正

スマッシュによる攻撃は、通常攻撃と比べてどの程度の差があるのだろうか。基本的には単体攻撃＋10、複数攻撃が＋5で、最終的にはその2倍のダメージ補正が付加される。複数攻撃は単体攻撃よりも攻撃間隔が遅いため、2体に攻撃しても補正は単体攻撃に及ばない。しかし、操作が簡単なため、回避を意識しながら片手で繰り出せる点では非常に強力だ。

単体攻撃

コンボ数	上昇ダメージ
1	＋5
2	＋6
3	＋7
4	＋8
5	＋9
6～7	＋10
8～9	＋11
10～11	＋12
12～14	＋13
15～19	＋14
20～29	＋15
30～	＋16

複数攻撃

コンボ数	上昇ダメージ
1～4	＋2
5～14	＋3
15～29	＋4
30～	＋5

基本的な仕組みは、コンボ数に応じてダメージが1ずつ上昇する。規定のコンボ数に達するとメッセージが表示される。そのメッセージは5、10、15、30、100の順に、GOOD!、COOL!、FANTASTIC！、GREAT!、GOD！となっている。

CHECK!　スマッシュの出し方をおさらい

ここで、スマッシュの正確な出し方をおさらいしておこう。単体攻撃は、カードを停止させたままワイパーのように振ることで連続で繰り出せる。複数攻撃は、停止させずにとにかく動かし続けるだけでコンボを狙える。いずれも"レバー移動は停止とは無関係"であることを覚えておこう。

単体攻撃

①カードを1.5秒間停止させる
②スマッシュエフェクトが発生する
③一定以上の角度で向きを変えて、通常攻撃で敵を攻撃する

複数攻撃

①カードを1.5秒間移動させる
②スマッシュエフェクトが発生する
③カードを動かし続けたまま、通常攻撃で敵を攻撃する

特殊技ゲージのチャージ速度

これまでにもお伝えした通り、特殊技ゲージがMAXまでたまる速度はコストに比例。一部コスト30扱いの使い魔が居て、オーバーキル（レベル1）はコスト20相当となっている。では、実際にゲージがたまるにはどのくらいの時間がかかるのか。答えは明快。コストを秒に変換した時間となっている。



[illegible]

いよいよ終盤！　憤怒王国を制覇せよ!!

ストーリーモードガイド
STORY MODE GUIDE

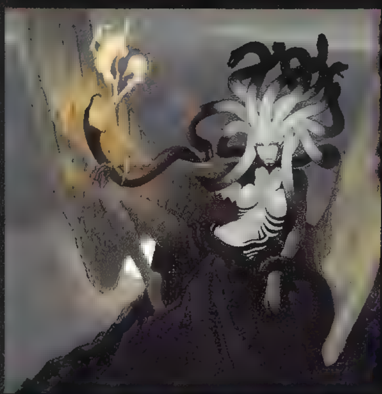
今回はマップ5の憤怒王国イーラを攻略。このステージからステージをクリアしないと次が選択できないようになる。海種デッキで難関を突破しよう。



憤怒王国 イーラ

STAGE 5-1

迷宮の魔女



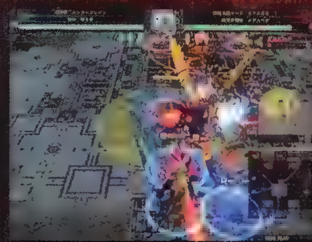
迷宮の魔女　メデューサ

1ST	・サキュバス	攻：雷	弱：撃
1ST	・ワイバーン	攻：炎	弱：撃
1ST	・フォーマルハウト	攻：炎	弱：雷
2ND	・ダンピール	攻：炎	弱：光
2ND	・エンジェル	攻：光	弱：闇
2ND	・ウィッチ	攻：闇	弱：炎

1STパーティに全力を出す

メデューサはプレイヤーの使い魔には居ないが、弱点属性が撃なので魔種と考えられる。魔種の特徴である高火力・低防御がそのまま適用されていて、複攻撃でプレイヤーを悩ませるぞ。

このステージは1STパーティが強力で2NDパーティがそこまで強くはない。1STパーティで全力を出そう。【サキュバス】が全体強化を使い、【フォーマルハウト】と【メデューサ】が複攻撃で後衛まで攻撃してくる。【サキュバス】の攻撃属性が雷で海種メインの場合は弱点を突かれるため、まずは【サキュバス】から狙おう。もしも敵に、使い魔のHPが半分以上減らされてしまった場合はすぐにゲートへ引き返すのも手。ストックプレイスで少し回復させてから出撃させるとほとんど制圧されずに再度戦闘に持ち込めるぞ。全滅を避ければ、立て直し可能だ。



1STパーティは撃弱点が多いので【アクアライダー】が居ると便利。特殊技で一掃しよう。倒されそうならばいったんゲートへ引き返して、体力を少し回復してから再度戦闘に向かおう。



2NDパーティは【アクアライダー】と【マーメイド】を入れ替えて出撃。【ダンピール】に特殊技を当てればHPを半分減らせる。出会い頭に頭数を減らせるので、負けることはないだろう。

デッキアドバイス

敵の弱点は撃が、攻撃は炎が多めだ。超獣や亜人で挑むと厳しい。オススメは【アクアライダー】を入れた海種デッキ。ダメージ系特殊技を当ててると有利になる。またデッキに【玄武】を入れると1STパーティをトラップで壊滅できる。

使い魔名	:	目的
・クラーケン	:	スターター、撃属性
・マーメイド	:	スターター、2NDパーティ用
・アクアライダー	:	撃属性、1STパーティ用
・シーパンサー	:	防御力上昇
・玄武	:	撃属性、トラップ
・ニクシー	:	種族ボーナス用、未使用

憤怒王国 イーラ

STAGE 5-2

永遠の夜の都

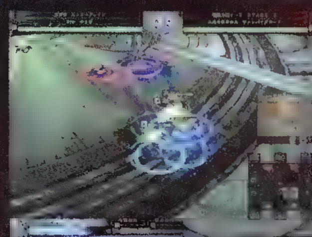


永遠の夜の女王　ヴァンパイアロード

1ST	・サキュバス	攻：雷	弱：撃
1ST	・バーサーカー	攻：撃	弱：炎
1ST	・ヴァンパイア	攻：闇	弱：光
2ND	・デュラハン・ランサー	攻：闇	弱：光
2ND	・ウィッチ	攻：闇	弱：炎
2ND	・みずち	攻：闇	弱：雷

施設を利用して個別撃破

このステージは各パーティの1番上の使い魔がサーチ・アイ、中央の使い魔がシールドを狙ってくる。施設が封印されている場合は分散行動をすることがない。このため封印を解除しながら戦って、各施設に分散させるのがポイントになる。戦闘ごとにサーチ・アイの封印を解除して、2NDパーティ撃破後にシールドの封印も解除しよう。【ヴァンパイアロード】は特殊技で姿を消すが、基本的な行動に変化はないので、中央のアルカナストーンを守ればいい。戦闘では正面に来る2体のうち、【ヴァンパイアロード】を先に倒さないように意識しよう。先に倒した場合、回りの使い魔が施設封印後に接近してきた辺りで消滅することがある。これだとエクセレントを取れないので、1～2体倒した後で【ヴァンパイアロード】を倒すこと。



スタート直後のみサーチ・アイ付近に陣取るのもいい。3体が向かってくるので、これを倒せば封印解除の手間が省ける。その分、戦闘は多少厳しくなるので、1体を確実に撃破しよう。



サーチ・アイの封印を毎回解除する。2NDパーティは総コストが高いが、強化系やダメージ系の特殊技が無いので、【デュラハンランサー】をサーチ・アイへ向かわせれば楽になる。

デッキアドバイス

このステージで、特に役立つ使い魔が【アルビオン】。闇が弱点の使い魔が多く、サーチ・アイの封印を解除できるのが大きい。しかし個別撃破を徹底すればスターターデッキでも勝てるほどなので、光属性を中心にデッキを組めばいい。

使い魔名	:	目的
・マーメイド	:	光属性、スターター
・アルビオン	:	光属性、封印解除
・トリトン	:	光属性、攻撃力上昇
・クラーケン	:	スターター
・スライム	:	光属性、種族ボーナス用

経験値の稼ぎ方

ストーリーモードの後半面は、経験値を稼ぎやすい。育成に活用だ。

クリア時の経験値は、[illegible]。ストーリーモードは、[illegible]。[illegible]2000を超えるステージが出てくる。[illegible]アルカナストーリー[illegible]クリアするのではなく、タイムオーバーでもいいのでエクセレントをとり続ける方法。スターターデッキでも[illegible]オススメだ。





憤怒王国 イーラ

STAGE 5-3

砂のレクイエム



死者に唄う魔鳥 セイレーン

1ST	・ワーウルフ	攻：撃	弱：炎
	・木霊	攻：光	弱：撃
	・オーガ	攻：雷	弱：撃
2ND	・フォーマルハウト	攻：炎	弱：雷
	・グリフォン	攻：光	弱：撃
	・イエティ	攻：撃	弱：炎

トラップを予測して下がろう

敵パーティの【木霊】、【フォーマルハウト】、【セイレーン】の3体は特殊技がトラップ。そして1STパーティは攻撃力上昇、2NDは【イエティ】の特殊技が厄介な攻撃型のパーティとなっている。

トラップを踏むと大ダメージを受けてしまうのでこれを回避するのが最優先。CPUは戦闘時に突出したり回り込んだりする性質が無いため、味方パーティの上にトラップを仕掛けられることはない。よって戦闘開始位置から少しずつ後退しながら戦えばトラップを踏まずに戦えるぞ。逆にゲート付近で戦うと、後退できずにトラップを踏む恐れがあるので注意しよう。1STパーティは【オーガ】がキーカード。海種の場合は弱点を突かれるので速攻で倒そう。2NDパーティは特殊技を使われる前に【イエティ】を倒せれば、展開が楽になるぞ。



トラップ持ちが多いので踏まないように、戦闘をやや相手側に接近した場所で始めて、戦闘開始後は少しずつ後退すればトラップを踏まずに戦えるぞ。



2NDパーティの【グリフォン】は、撃に対して無敵になる特殊技を使う。使われたら敵使い魔のHPゲージ横のマークで、無敵になった使い魔を確認だ。効果時間中は別の使い魔を狙え。

デッキアドバイス

敵は魔種が多いので【アクアライダー】と【クラーケン】でアドバンテージを取ろう。または超獣、亜人でデッキを組むのもいい。【セイレーン】、【イエティ】、【トロール】、【ワーウルフ】あたりが強力。【玄武】でトラップへ誘うのも有効だ。

使い魔名	：	目的
・クラーケン	：	スターター、撃属性
・アクアライダー	：	撃属性
・シーパンサー	：	防御力上昇
・玄武	：	撃属性、トラップ
・イエティ	：	撃属性、倒されてOK

憤怒王国 イーラ

STAGE 5-4

黒き竜の神殿

BOSS



終末の黒き竜 ニーズヘッグ

STUN条件　回りの使い魔を残して化身を撃破

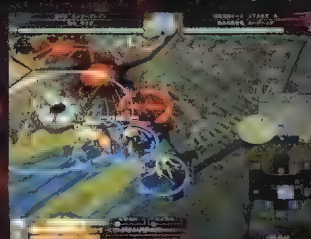
使い魔			
	・化身	攻：光	弱：炎
	・マンドレイク	攻：光	弱：撃
	・ポルックス	攻：光	弱：雷

基本に忠実にいくか特攻するか

【ニーズヘッグ】は近距離たと誘導性の火球を投下してくるので、スタンさせないと攻撃しづらい。また自分の化身と【マンドレイク】を召喚してきて、ダメージに応じて【マンドレイク】の召喚数が増えていく。スタンの条件は【マンドレイク】を残した状態で化身を倒すこと。ボス本体は闇、雷、光の弱点属性が付いているが【マンドレイク】を倒すと弱点属性が消えていくので注意。このため化身にのみ攻撃を集中しよう。基本的には化身撃破後に本体を攻撃して、スタンから回復したらすぐに離れて化身の召喚を待つかたち。HPが減っている場合はスタンさせてからゲートへ戻るといいが、回復回数は2回程度に抑えないとタイムオーバーになる可能性があるので注意。右下のデッキであれば3回目のスタンから、ゴリ押しする戦法がかなり有効。



【マンドレイク】を倒すと弱点属性が減るほか、スタンさせらないこともあるので完全無視。化身が出る位置は召喚時の演出で分かるのでよく見ておこう。先回りして集中攻撃だ。



スタン後は防御力ダウンと単体ダメージ系特殊技が有効。スタン後に化身を召喚したら、すぐに攻撃方向を本体からはずして真下へ移動して回避しよう。これの繰り返しだ。

デッキアドバイス

海種3体と神族3体の2種族混合デッキ。【マンドレイク】や【ポルックス】といった周りの使い魔の弱点属性は無視してもいい。タイムオーバーを防ぐため、【ニーズヘッグ】の弱点である「光」を攻撃属性に持つ使い魔で固めよう。

使い魔名	：	目的
・エンジェル	：	1ST、3回目のスタン後に死滅
・パワーズ	：	1ST、3回目のスタン後に死滅
・マーメイド	：	1ST、特殊技はボスへ
・トリトン	：	2ND、スタン時に攻撃力上昇
・アルビオン	：	2ND、スタン後にサクリファイス
・アルヒアンゲロス	：	2ND、本体に防御力ダウン

“キング”降臨

EUROの興奮をそのまま受ける形で盛り上がりを見せているWCCF IC 2006-2007。今回は伝説の選手ペレのカード公開や開発者のインタビューなど盛りだくさんでお送りします。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年6月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH



KING OF LEGENDS

PELÉ

ペレ　（サントスFC所属）

世界で最も有名で、かつリスペクトされているサッカー選手。1281ゴールという驚異的な記録を残した実績もさることながら、ペレのプレイ見たさに内戦が中断、強盗がペレと分かると盗んだ物を返却するなど、仰天エピソードにも事欠かない。

本作でもその能力は突出しており、決定力、パス精度、突破力などすべてがハイレベル。DFやGKでの起用をしない限り、どんなチームに入れても輝きを放つだろう。唯一欠点を挙げるとすれば171cmという小柄な体格。DFとの競りあいに負けることは少ないが、浮き球や速いパスに触れずにボールを失ってしまうことも。しかしこれも個人能力や周囲との連携が向上すると解消されるので、経験を積ませれば欠点はなくなると考えていい。過去のシリーズで猛威を奮ったロナウド、ジョージ・ウェアといった選手に匹敵、またはその上をいく活躍を見せる可能性を秘めたカードだ。ぜひとも手に入れたい一枚だ。

スキル　パーフェクトバランス
チームスタイル　キングオブフットボール

WMVP&EMVP

Fabio CANNAVARO

ファビオ・カンナバロ　（レアル・マドリード所属）

アズーリを悲願の世界一に導き、DFでは獲得が難しいとされるバロンドールを獲得。本作でもその功績が決め手となりDFとして初のMVPカード化を果たした。小柄ながら空中戦で競り負けない強さ、ハードなチェックなどカンナバロらしい動きはそのままに、ときおり派手なプレーを選択するのが印象的。守備範囲内に飛んできたボールを、体を張って弾こうとする動きも地味ながら役立つ特徴。なお、EMVPの方がスピードは1低いが、それを体感できるほどの差は皆無といっていい。

WMVP
スキル　バトルサイボーグ
チームスタイル　ハードマーク

EMVP
スキル　フルコンタクト
チームスタイル　ペナルティエリアブロック

WMVP



EMVP





「ペレ自伝」（白水社/2,940円·税込）　世界で最も偉大なプレイヤーとして活躍したペレの半生を書籍化。数々の伝説を残した現役時代の活躍はもちろん、プライベートな話題も満載。サッカー選手としてのペレだけでなく、エドソン・アランテス・ド・ナシメントという人間の本質に迫った作品だ。 →この本を読者の方へ1名様にプレゼント。詳しい応募方法は6ページで。

INTERCONTINENTAL CLUB LEGENDS



David BECKHAM
デイビッド・ベッカム
（レアル・マドリード所属）

マンチェスターが生んだ貴公子。アーリークロスが強力で、対面する選手を抜かずとも正確無比なクロスをFWに供給できる。スピードで相手を抜く選手ではないが突破力自体は水準以上。そしてFKはもちろん一級品。

スキル　奇跡の貴公子
チームスタイル　陣鉛

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	9	19	13	15	17	89



ROBERTO CARLOS
ロベルト・カルロス
（レアル・マドリード所属）

キープレイヤーに任命すると非常に高い突破力を見せる。現実では守備意識の低さを指摘されることがあったが、ゲーム中では猛スピードで戻ってボールを奪取してくれる。左サイドで起用すれば、必ず力を発揮してくれるであろう。

スキル　悪魔の左足
チームスタイル　キープレイヤーアタック

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	11	12	18	20	20	96

BANDIERA

FERNANDO TORRES
フェルナンド・トーレス
（アトレチコ・マドリード所属）

パスを待つだけではなく、ボールをもらいに行く動きも秀逸。そこからペナルティエリアへ向かう動きも安心して見ていられる。

スキル　エルニーニョ
チームスタイル　陣鉛

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	5	17	17	17	15	89



YOUNG STAR

Sergio AGUERO
セルヒオ・アグエロ
（アトレチコ・マドリード所属）

小柄だがパワーがあり、とにかくドリブルでの突破力が素晴らしい。独力でゴールを奪うポテンシャルも持っている選手だ。

スキル　快速戦車
チームスタイル　パワードリブル突破

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	5	17	17	16	14	86



WORLD-CLASS GOALKEEPER

Edwin VAN DER SAR
エドウィン・ファン・デル・サール
（マンチェスター・ユナイテッド所属）



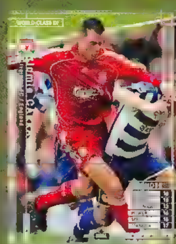
1対1やミドルへの反応はもちろん、適度な速さでの飛び出しが頼もしく、扱いやすい。オランダのGKらしく足技も達者。

スキル　蜘蛛の触手
チームスタイル　シュートセービング

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	20	15	16	11	10	82

WORLD-CLASS DEFENDER

Jamie CARRAGHER
ジェイミー・キャラガー
（リバプール所属）



対人戦での強さ、果敢にボール奪取に走り回る姿は現役での活躍そのもの。加えてサイドバックをこなせる器用さも持ち合わせている。

スキル　バレットバイター
チームスタイル　ディフェンススピリッツ

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	18	13	16	15	17	89

WORLD-CLASS MIDFIELDER

Dejan STANKOVIC
デヤン・スタンコビッチ
（インテル所属）



両足でパスを出せる器用な選手だが、左足でのパスは若干精度が低い。より高い精度を持つ右足を多用する位置で起用したい。

スキル　ドミナントハーモニー
チームスタイル　バランサーポジショニング

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	12	17	15	16	17	93

WORLD-CLASS WING FORWARD

Steven GERRARD
スティーブン・ジェラード
（リバプール所属）

カテゴリーはWWFだが、中央でも問題無く機能する。本作のカードは力強く右サイドを突破する選手として起用するのがいいだろう。

スキル　自由の飛翔
チームスタイル　アタッキングセントラル

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	11	16	18	15	18	94



CRACK

KAKÁ
カカ
（A.C.ミラン所属）

単独で突破してゴールを奪う力がより増している。サイドに置くとキープレイヤーになれないのが欠点（中央ならFW起用でもオーケー）。

スキル　ジェットストリーム
チームスタイル　バイタルエリア支配

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	9	19	15	19	16	97



WORLD-CLASS FORWARD

Francesco TOTTI
フランチェスコ・トッティ
（ASローマ所属）

本作では強靭なフィジカルをも備えている。使えば力強いドリブルとずば抜けたシュート精度でゴールを量産できるだろう。

スキル　ゴールイマジネーション
チームスタイル　ファンタジーア

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	7	18	18	16	16	95



月刊WCCFマガジン　黒カードの選手がレアカード化するのが『WCCF』シリーズの定番だが、アグエロはその慣習を久々に破った選手。アグエロの場合白カードではレアよりは自己主張は薄くなっているものの、最大の武器であるドリブル突破は健在とのこと。本作にもまだ白→レア化の選手もいるようなので、そういった選手を探して起用してみるのもいいだろう。

トラックの

『WCCF IC 2006-2007』セカンドインプレッション

トラックとは――公式全国大会準優勝の実力を持つ。また、第1回目の世界大会にも参加しているWCCF名物プレイヤーである。

【個人能力UP】

個人能力が高まれば試合でも明らかに違う動きを見せてくれる。選手によっては何もしなくても星がたまっていく者もいるが、若手＝個人能力が伸びやすいというものでは無いようです。

【戦術理解】

チームスタイルに大きく関わる能力。こちらも個人能力同様、ベテランだから上がりやすいということは無いようです。ある程度プレイすれば、上がりやすい選手がだれか分かってくるので、さまざまな選手を試してみるといいでしょう。

【連携を高める】

ラウンジでこまめに呼び出し高めていきたい。まず始めに限られたコミュニケーション回数の中で選手の能力（いわゆる星）を高めていくか、連携を高めていくかの方針で分かれるところですが、長いスパン（100試合以上）を前提で考えた場合、個人能力などの星よりも連携を高めていく方が大事だと思われます。また、今回も前作同様に選手間でもつながりやすさ、つながりにくさがあようです。事実関係に基づくところが大きなウェイトを占めている印象があるので、いろいろな事例を検証していくのも面白いでしょう。

【モチベーションコントロール】

不満を持った選手に対し、出場機会を与えるなどしてモチベーションをコントロールするのも、監督としての采配の一つ。

個人能力であったり特殊能力などの星を上げればモチベーションも上がるので、コントロールは比較的難しくはないと思われます。100試合（以上）の長丁場の中、バイオリズムのように上げやすい時期、下がりやすくなる時期があるので、その都度チームの状況を把握するのも監督として大事な要素といえるでしょう。

【チーム士気】

今バージョンからは勝利精神が無くなり「チーム士気」というステイタスが加わりました。チームの状況、すべてが試合の勝ち負け、練習チームの強さ弱さ、そういったすべての要素が関係しており、理想はマックスに持っていくことですね。



グラウンドに居る選手はより良い効果が期待できるらしい。自分のクラブ所属選手の顔は極力憶えるよう心がけよう。



実際のサッカー同様、モチベーションコントロールは監督としての必須能力。常に選手の事を気にかけよう。

注目選手



Lukas PODOLSKI

ルーカス・ポドルスキ

（バイエルン・ミュンヘン所属）

ドイツ期待のゴールハンター。好調時の攻撃力は驚異的で、代表の窮地を救うゴールをしばしば決め、EUROでも活躍。クラブでは安定感のあるプレイを求めらる。

スキル	リバウンドハンター
チームスタイル	ゴールスピリッツ



Emmanuel ADEBAYOR

エマニュエル・アデバヨール

（アーセナル所属）

昨シーズンに才能が開花。アンリの抜けた穴を見事に埋めた。今までのアーセナルのFWに無かった力強さが魅力。類まれなる身体能力は本作でも敵チームの脅威になりうるはずだ。

スキル	球際のアーティスト
チームスタイル	ダイレクトシュート重視

ILSINHO

イウシーニョ

（サンパウロFC所属）

突破力と攻撃力が魅力のサイドバック。イウシーニョのサイドアタックがサンパウロの生命線といってもいいだろう。一方守備も真面目にこなす選手でもある。

スキル	グリーンライト
チームスタイル	オーバーラップ



Martín PALERMO

マルティン・パレルモ

（ボカ・ジュニアーズ所属）

年とともにスピードの切れは失っているが、その高い決定力は健在。幾多の国際舞台での経験により、今でも南米はもとより世界的にもトップを張れる実力を持つ。

スキル	ゴールへ導くトラップ
チームスタイル	シュート重視



月刊WCCFマガジン クラブ運営上注意すべき点:スター選手を多く集めたが、財政難のためサブのメンバーをあえて登録しないでクラブのポイントを軽くするというプレイヤーもいるが、今回はそれ(クラブの登録16人からの定員割れ)に対してマイナス修正が入っていて、運営上不利に働くことが多いので止めたほうがいいだろう。

Special Interview

WCCF開発者ショートインタビュー

——今回、新筐体ということで、一番苦労された点などお願い致します。

前山　まずは、本当にユーザーの方々には「お待たせしてすいません」と謝りたいですね。

今作はAIなども含めて、本当の意味ですべてを作り直したので、予想以上に苦労しました。NAOMI版ではもう5年間ぐらいバージョンアップし続けてきたんですけれど、システムの土台としてすでに限界が来ていて、これ以上完成度を上げることは難しいというところまできていました。

そして今回、基板が変わるということを機に、今までの経験を元に一から作り直しをしようということになったのです。基板もリンドバーグになってハードの性能が上がったために、手間が増えるのは分かっていたのです。



——

その分、[illegible]システムなど新たな局面にも組み込んだ形で世に出せたと思います。もちろん、これがパーフェクトだとは考えていないので、ユーザーの皆様の期待に応えられるよう今後も頑張っていきたいと思っています。

——カードカテゴリーに関してですが、毎回スペシャルとレギュラーといったカテゴリーはどういった基準で決められているのでしょうか？

前山　基本的には、過去のバージョンの閾値に基づいて作っています。ただ、カードのバランスとして白黒のバランスに隔たりが出ないように、閾値付近の選手で調整するような形を採用しています。そこから、セガで作成したカテゴリ基準を各クラブに提出し、承認を得るという運びになっています。基本的には、知名度や純粋な実力だけではなく、サッカー界の市場価値、人気なども含めての評価として設定しています。

——ではレアに設定される選手の判断基準も？

前山　そうですね。『WCCF』はシーズンを重ねているので、そのシーズンの中で各ポジションからトップ5を土台として考えます。だれもが納得するような、「絶対的な5人」の組み合わせは、なかなかありません。当落線上に何人か候補がいる場合、そういう部分に関しては、過去のバージョンとバランスを考えています。今までレアとして排出されなかった選手を少し優先してリストアップするということはありますが、それも最終的にはパニーニさんとの協議を重ね、決定に至ります。

——ペレのキングオブレジェンドとしての登場が挙げられます。そこで、ペレを選ばれた理由や、カード化に至るまでの経緯など聞かせてください。

前山　熟考を重ねた結果ということでお願いします(笑)。今回、新筐体ということで、目玉となるカテゴリーが欲しいということは、開発チーム内でも話していました。また、今までの最高カテゴリーである、ATLEを超えるカテゴリーを作りたいという思いもありました。

——今後はこのカテゴリー(キングオブレジェンド)が生きてくるのでしょうか。

前山　それは……現段階では、特に言えることはありません。とりあえず、今は「06-07」バージョンを楽しんでもらいたいですね(笑)。

(2008年7月15日セガにて収録)

Profile



前山 芳孝
Yoshitaka Maeyama
株式会社セガ AM研究開発本部
第三AM研究開発部
ゲームデザインセクション
チーフゲームデザイナー
好きなクラブ:名古屋グランパス
好きな選手:ドラガン・ストイコビッチ

エクストラキャンペーン第3弾!!

空ピロー袋10枚を集めて送ろう!!

今回で3回目となるエクストラキャンペーンが開催される!! 今回のカードは新クラックの五枚。排出版とは違ったデザインと凝った内容だ。応募方法は簡単、空のピロー袋を10枚集め、必要事項を書いて送るだけ。詳細などについては、右記の内容または公式ホームページ（右アドレス記載）にて確認してほしい。

どの選手も今サッカー界で話題になっている選手たち。ぜひ手に入れよう!!

キャンペーン概要

■内容：『エクストラカードキャンペーン』第3弾
レアカード「CRACK(5枚1セット)」を抽選で計3,000名様にプレゼント！

■応募期間：2008年7月1日（火）～8月18日（月）当日消印有効

■応募方法：ゲーム終了後に払い出されるカードの空ピロー袋（包装袋）を10枚1口として、必要事項を明記した別紙を同封し必要金額の切手を貼って、キャンペーン事務局までお送りください。

<必要事項>
1.郵便番号・住所 2.氏名（ふりがな）3.年齢
4.職業　5.電話番号　6.応募口数

■当選人数：　05-06空ピロー袋での応募：2,500名様
06-07空ピロー袋での応募：500名様

■応募宛先：〒119-0235
郵便事業株式会社 豊島支店局　WCCFキャンペーン事務局

■問い合わせ先：WCCFキャンペーン事務局
TEL:03-5459-2463
受付時間 10:00 ～ 17:00（土日祝日を除く）
※当選・落選のお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

■公式サイト：http://www.wccf.jp



月刊WCCFマガジン
今回のエクストラキャンペーンでもカード化されているロナウジーニョがミランへ電撃移籍。これでミランには"LE"ロナウド、"クラック"カカ、そして"クラック"ロナウジーニョとブラジルの最強トリオがそろうことになる。実際の試合でどのようなハーモニーを奏でてくれるのか楽しみだが、シーズン開幕を待たず、一足先にWCCFの世界でこの最高の3選手の共存を楽しむのも面白い。

Fate/Unlimited Codes
フェイト/アンリミテッドコード

間桐桜、聖杯戦争に参戦!

Fate/unlimited codes(フェイト/アンリミテッドコード)
■メーカー : 原作・監修:TYPE-MOON 制作:キャビア/開発:エイティング/製作:カプコン
■ジャンル : 対戦格闘
■操作方法 : 8方向レバー+4ボタン
■発売日 : 2008年6月(稼働中)
■使用基板 : SYSTEM246

本作は防御手段が多いだけに、ポイントが絞りづらい。リスクリターンを考えて要所で使っていこう。

記事中では以下の略称を使用している場合があります。
魔力ゲージ……ゲージ
魔力開放……開放
リフレクトガード……RG
リフレクトガードキャンセル……リフキャン
C……キャンセル
J……ジャンプキャンセル
……リフレクトガードキャンセル

Text:タイガー道場半蔵門支部
(ケンちゃん、ハメコ。、はなだ、よるよる、ラオウ)

ディフェンス能力の向上を図ろう

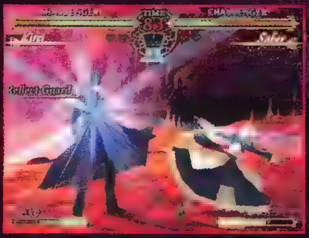
切り返し手段は多いが、使い分けなければ効果が薄い。効果的な場所を覚えよう。

無敵技に頼るだけじゃもったいない

攻めが非常に強力な本作では、一旦攻められはじめると厳しい状況が持続する。攻められたらとりあえず無敵技を出し、リフレクトガードでキャンセルしてリスクを軽減するというのが防御側のセオリーになりつつあるが、有効な無敵技の無いキャラや、無敵技では切り返せない状況などでも対抗策はある。

今回は、リフレクトガード、アドバンシングガード、リバーサル魔力開放という三つの切り返しシステムの使いどころを紹介するぞ。魔力ゲージの残量と相談しながら、状況に応じた防御システムを使い、相手の攻めにリスクを追わせていこう。


無敵技による切り返しは非常に強力だが、リフレクトガードの保険無しでは心許ない。

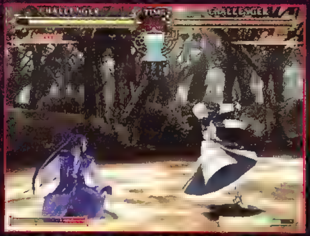

リフレクトガードやアドバンシングガードからはコンボを狙えるため、リターンは大きい。

リフレクトガード

リスク:☆☆☆
リターン:☆☆☆

リフレクトガードによる切り返しはリスクこそ大きいものの、狙いどころを見定めれば非常に有効な切り返し手段になる。リフレクトガードを狙う際は、相手の攻撃の初手を取る形で使うよりも、相手の連係に割り込む形で使っていこう。

本作では連続ガードになっていないスラッシュレイブが多数あり、連打で取れるものが多く存在する。また、リフレクトガードは中段、下段に関係無く相手の技をさばけるという利点がある。しゃがみガードからのリフレクトで下段、中段の両方に対応できるため、厳しい二択に対しても有効だ。


セイバーの➡+中は中段判定。しゃがみガードすることははできないが……、


しゃがみからのRGでさばくことができる。しゃがみ状態から1ボタンで切り返せるぞ。

アドバンシングガード

リスク:☆☆
リターン:☆☆

アドバンシングガードはゲージ使用量が少なく使いやすい防御手段だが、掛けどころによっては有利な状況にならない。まずは、どちらかが画面端に居る場合は効果が薄いことを覚えておく必要がある。画面端に追い込まれた際は、アドバンシングガード以外の防御手段を使っていこう。なお、アドバンシングガードは飛び道具には効果が無いので、凛やキャスターといった連係にキャンセル飛び道具を使ってくるキャラに対しては掛けどころを考える必要がある。飛び道具につなげられる前の段階でアドバンシングガードを狙うのが有効だ。


ガードすると反撃できない連係でも、アドバンシングガードで距離を離すことで……、


技を空振りさせた後に反撃することができる。相手の連係を覚えることも重要だぞ。

リバーサル魔力開放

リスク:☆
リターン:☆☆

起き上がりのリバーサル魔力開放は魔力ゲージが1ゲージあれば使える上に、体力回復の恩恵を受けられる優秀な切り返し手段だ。倒れている間に弱中強ボタンを同時押しすればリバーサルで簡単に魔力開放が出せるため、タイミングを合わせる必要は無い。

ダメージを受けている間に発動できる魔力開放は、体力回復の恩恵を受けられないというデメリットがある。そのためなるべくならリバーサルで使いたいが、本作では弱攻撃に大きなダメージ補正が掛かる。相手のコンボ始動技や魔力ゲージの残量を見て、使い分けていこう。


相手のコンボが減らないと判断したときは、魔力ゲージがあっても開放せずにガマン。


その後の起き攻めに対してリバーサル魔力開放をしよう。これで主導権を奪え!

極み道しF/uC [illegible]といった防御手段も存在する。特に、リバーサルのバックステップは、さまざまな起き攻めに対抗できるので覚えておこう。



対戦攻略

間桐桜

長い通常技と様々な飛び道具を併せ持つ桜。地上での機動力は皆無なので、"跳び方"が重要だ。

Text:ハメコ。

主要技解説

地上けん制では発生とリーチに優れる立ち中が、連係の中継には下段の2段技で相手を引き寄せる効果を持つしゃがみ中が便利だ。ガード崩しには中段の→＋強がいい。発生は遅いがスキが小さいため、近距離ヒット時は各種弱が、遠距離ヒット時は立ち中が連続ヒットする。接近戦に持ち込むなら、ジャンプ強を使おう。

↓↙←系の技はゲージを30%使うものの、ボタン押し続けで発動を待機でき、待機中の影に相手の攻撃が当たった際にその攻撃判定を消せるのが利点。各技の性質だが、邪魔ですは上方向に強く発生が早いのでジャンプ防止となり、危ないですよは持続が長いおかげで相手のバックステップに強い。逃がしませんは発生が遅いものの下段判定となっている。設置動作はすべて共通で、地上版よりも空中版の方がスキが小さい。

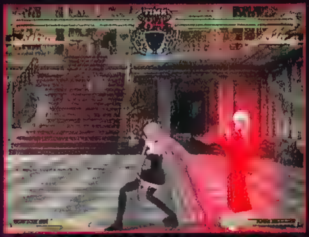
避けられますか？は弱、中が地を這う飛び道具で、強は地面から影を噴出させる。強のみボタン押し続けで噴出位置を調節できる。空中版ひどい人……は移動技で、弱がその場、中が若干前方の地上へワープする。近い間合いで中を出せば相手の背後に回り込めるので崩しに役立つぞ。



呪層界・胎蔵曼荼羅は出始めに無敵のある投げ。ただ、間合いは立ち弱よりも短い程度だ。

ジャンプ強から攻めますね

桜は地上での機動力に欠ける分、ジャンプが早く優秀な空中技を豊富に持つため、空中から攻めたい。特に強いのが、ジャンプ強3段目→邪魔です（待機）という連係。ジャンプ強ヒット時は邪魔ですを開放すれば連続技が決まり、ガード時は邪魔ですを盾に、しゃがみ中と→＋強による二択や再度ジャンプからの攻めを仕掛けられる。また、邪魔です待機中にジャンプ直後の空中中ひどい人……（↓↓↑＋中で出す）で相手の背後に移動、すぐに開放して邪魔ですを逆ガードにするのも有効だ。



ジャンプ強→空中中ひどい人……で裏に回ってから攻めるなど、バリエーションは無限大!!

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特別技	→＋強	——	打	中
必殺技	↓↘→＋攻撃※	避けられますか？	飛	上
	←↓↙＋弱	飛んじゃえ	打	上
	←↓↙＋中	捕まえた	打	上
	←↓↙＋強	お留守ですよ	打	下
	↓↙←＋弱（空中可）	邪魔です	飛	上
	↓↙←＋中（空中可）	危ないですよ	飛	上
	↓↙←＋強（空中可）	逃がしません	飛	下
	→↓↘＋攻撃（空中可）	削りますよ	飛	上
	↓↓＋弱or中（空中可）	ひどい人……	特殊	——
	↓↓＋強	いただきますね？	当	——
超必殺技	↓↘→↓↘→＋弱	呪層界・胎蔵曼荼羅（ヘブンスフォール）	投	—
	↓↘→↓↘→＋中	おなかがすきました	飛	上
聖杯超必殺技	↓↘→↓↘→＋強	呪層界・悪心祝祭（アート・アンリマユ）	打投	上

※間桐桜の空中連続技時の重さは、ライダー、キャスターと同程度。

※間桐桜はパスワード画面で　SNPYMISD　と入力すると出現する。

8.25 電撃参戦!

ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト



原作では余談のみの登場だったあのルヴィアが、来る8/25に使用可能となることが判明!!　華麗なるプリンセスレスラーの強さやいかに!?

フィンランドの魔術の名門であるエーデルフェルト家の現当主。

魔術協会の本部（時計塔）における遠坂凛のライバル。

格闘技が大好きでレスリングの使い手。

中国拳法を使う凛とは幾度となく格闘戦を繰り広げており、得意技は凛を一撃でKOしたというバックドロップ。

また、凛と同じく宝石魔術とガンド撃ちを得意とする。



名門エーデルフェルトの現当首はマウントポジションですら優雅で高貴!?

中下同時攻撃、防げますか？

下カコミの連続技を決めた後は、ジャンプ強3段目→逃がしません（待機）～弱にボタン入れ替え（欄外参照）として相手の受け身からの着地や起き上がりを待ち、「→＋強～一瞬待って逃がしませんを開放」による中下同時攻撃を狙うのが強力だ。相手が受け身～二段ジャンプ～ジャンプ攻撃と来るなら、ガードしつつ逃がしませんを開放して反撃しよう。



ジャンプ強で連続技を締めて、逃がしませんを待機させつつ着地して相手の着地を待ち……。



中段の→＋強を出し、一瞬待って下段の逃がしませんを開放すればガード困難な連係に!!

オススメ連続技

①しゃがみ中2段目→しゃがみ強Ⓒ飛んじゃえⒿ危ないですよ→ダッシュ～しゃがみ強Ⓒ飛んじゃえⒿ弱→中→強3段目Ⓙ弱→中→強

②邪魔です or 強避けられますか？→ジャンプ弱→中→強3段目Ⓒ邪魔です（→着地）→ジャンプ弱→中→強3段目Ⓙ弱→中→強

①の飛んじゃえ→危ないですよは最速で。ダウンを奪いたいなら、危ないですよ→ダッシュしゃがみ強→飛んじゃえ→お留守ですよにしよう。②はダメージこそ小さいが、難しい入力が一切無いのがポイントだ。

はみ出しF/uC　●ホールド技のボタン入れ替えについて：ボタン押し続けで発動を待機できる技は、「最初のボタンを押し続けたままほかのボタンも押し続け、最初に押したボタンを離す」ことで待機および開放に使うボタンを入れ替えられる。このテクニックを活用すれば、本来強を押し続けなければならない逃がしませんを弱などで待機させつつ、→＋強を出すことが可能となるのだ。



風王の力で連続技を強化!

セイバー

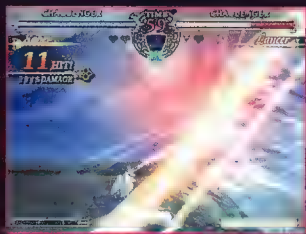
対戦攻略

風王鉄槌(ストライク・エア)の意外な性能により、連続技が大きくパワーアップしたぞ!

Text:ケンちゃん

連続技を強化!!

超必殺技の風王鉄槌(ストライク・エア)はヒットさせると連続ヒット数による重さの増加を解除する効果がある。そのため、魔力ゲージがある限り、右の構成のように連続技をループできるのだ。



風王鉄槌(ストライク・エア)後は相手の落下にタイミングを合わせるように追撃しよう。

風王鉄槌を使った連続技

※始動パーツ:【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ弱ウイングエアⒿ【弱→中→強】→(着地)Ⓙ弱ウイングエアⒿ弱ファーストエア～セカンドエア・ホールド→しゃがみ強Ⓒ弱ファーストエア～セカンドエア・ホールド→しゃがみ強Ⓒ風王鉄槌(ストライク・エア)～☆

①(画面中央)☆→中ファーストエア～セカンドエア・ホールド→立ち中→弱ウイングエアⒿ弱ファーストエア～セカンドエア・ホールド→しゃがみ強Ⓒ風王鉄槌(ストライク・エア)→☆

②(画面端)☆→しゃがみ強Ⓒ弱ウイングエアⒿ【弱→強】(着地)Ⓙ弱ウイングエアⒿ弱ファーストエア～セカンドエア・ホールド→しゃがみ強Ⓒ弱ファーストエア～セカンドエア・ホールド→しゃがみ強Ⓒ風王鉄槌(ストライク・エア)→☆



投影を絡めてダメージアップ!

アーチャー

対戦攻略

手元は忙しいが、他キャラとは一線を画す連続技がウリ。最強の自分をイメージしろ!!

Text:ラオウ

ジャンプ攻撃から攻める!

アーチャーの主力技であるジャンプ強。パターンを増やして接近の機会を増やそう。

中間距離で威力を発揮するのがハイジャンプ強。ジャンプし始めに出すことで他キャラとは違った角度から攻め込めるぞ。ハイジャンプ強からは着地のスキをジャンプキャンセルして、さらにジャンプ強で攻め立てよう。間合いがよければ連続ヒットしてそこから連続技も狙える。

またジャンプ弱→強の連係も優秀。ジャンプ弱から着地してしゃがみ弱、投げなども交えて幻惑しよう。

投影を交えた高威力連続技

①立ち弱→➡+中→立ち強Ⓒ鶴翼守究・羅●投影→立ち中→しゃがみ中→立ち強Ⓒ UBW詠唱→立ち中→しゃがみ中→立ち強Ⓒ投影→➡+中→立ち強

②鶴翼守究・昇Ⓙ投影→しゃがみ強Ⓙ投影→しゃがみ強Ⓒ鶴翼守究・昇Ⓙ投影→しゃがみ強Ⓙ投影→しゃがみ強Ⓒ鶴翼守究・昇Ⓙハイジャンプ【弱→中】Ⓒ投影→弱リンクシュート→カラドボルグ

②は立ち強などからつなぐ鶴翼守究・昇後の連続技。バーサーカーには最初の鶴翼守究・昇→投影の部分を【鶴翼守究・昇→レバー下要素に入れながら下り際中→しゃがみ強→鶴翼守究・昇→投影～】に変えて決めよう。最後の弱リンクシュートからは、硬直が切れた瞬間にカラドボルグを出そう。



コンボダメージの底上げを図ろう!

ランサー

対戦攻略

ジャンプの急降下を使ったループコンボはゲージ回収率がバツグン。練習してモノにしよう!

Text:よるよる

槍で穿て!

突き穿つ死翔の槍のヒット後はしゃがみ強で拾い直して空中コンボに持ち込める。相手の対空つぶしや、飛び道具のスキなどに差し込むなど、意外に用途は広い。技後に拾いやすいよう、低空で出していこう。



突き穿つ死翔の槍からのコンボは非常に高火力。しゃがみ強→➡+強で打ち上げよう。

オススメ連続技

①立ち中→しゃがみ強→➡+強Ⓙ⬇入れ続け中→しゃがみ中→しゃがみ強→➡+強→Ⓙ⬇入れ続け中→しゃがみ中→しゃがみ強→➡+強Ⓙ弱レッド・ブランチ・エイワズ→立ち中Ⓙ強レッド・ブランチ・エイワズ●➡+強Ⓙ弱レッド・ブランチ・エイワズ→立ち弱→弱レッド・ブランチ・エイワズⒿ強レッド・ブランチ・エイワズ

②投げ→➡+強Ⓙ⬇入れ続け～中→(着地)立ち中→しゃがみ中→➡+強Ⓙ⬇入れ続け～中→立ち中→しゃがみ中→➡+強→Ⓙレッド・ブランチ・エイワズⒿレッド・ブランチ・スリサズ→魔力解放→弱レッド・ブランチ・エイワズⒿ突き穿つ死翔の槍

①は➡+強からジャンプキャンセルし、すぐにレバーを下方向に入れ続けよう。降り際にジャンプ中を出し、再度拾い直していこう。レッド・ブランチ・エイワズからの拾い直しては画面端に近いほど安定する。前半のループで距離を稼ごう。

はみ出しF/UC
●セイバー補足:バーサーカーには画面中央版は立ち中を省いた構成に。画面端版はしゃがみ強→弱ウイングエア→【弱→強】部分を省き、直接弱ウイングエアへとつなげよう。
●ランサー補足:レッド・ブランチ・ハガルをRCキャンセルすることで、低空突き穿つ死翔の槍をコンボにすることができるぞ。

2回転投げを
使いこなせ！



バーサーカー
対戦攻略

今月は蹂躙のカルキノスを使ったテクニックと連係を紹介。遠距離から相手を崩しにいこう。

Text:[illegible]

オススメ連続技

①立ち中Ⓒ{弱落とすステュムパリデスⒿ強落とすステュムパリデス}×4→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱圧し鳴くメネア

②(凛・セイバー限定)立ち中Ⓒ弱落とすステュムパリデスⒿ弱圧し鳴くネメア→立ち弱→しゃがみ中→➡+強→{弱落とすステュムパリデスⒿ強落とすステュムパリデス}×2→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムパリデスⒿ強落とすステュムパリデス→立ち弱Ⓒ弱圧し鳴くメネア

①は立ち中からの高威力ループ連続技、相手の空振りなどに差し込めた場合は積極的に狙っていきたい。なお、ループ後に画面端へ届かなかった場合は立ち弱が当たらないことがあるので注意しよう。②は落とすステュムパリデスのループが決まりにくい軽い相手に対しての連続技。➡+強からの弱落とすステュムパリデスはやや引き付けて当てないと強落とすステュムパリデスが空振りしてしまうので気を付けよう。

立ち2回転で相手を崩せ

バーサーカーはけん制技こそ優秀だが、攻め切れないことが多い。そんなときは蹂躙のカルキノスを使いたい。ラウンドスタート時からつかめるほど投げ間合いが広く、暗転後に回避できない優秀な投げなのだ。弱攻撃をガードさせてから使うのも効果的だが、立ち状態のまま出すテクニック"立ち2回転"(⬅⬉⬆⬈➡→素早く⬅⬉⬆⬈➡⬊⬇⬋+弱)も練習しておきたい。マスターすれば、立ち中などのけん制を恐れて固まる相手に対し、ダッシュで間合いを詰めつつ投げることが可能となるのだ。

小鳥を愛でる
連続技を極めよう



アサシン
対戦攻略

今回紹介する連続技は難度は高いが、モノにしてダメージにアップにつなげたい。

Text:ラオウ

対空技考察

強風車は発生が早く出始めから姿勢が低いとなかなかの性能。そしてお手軽なしゃがみ強。1段目をキャンセルして受け流し技の風流しにつなげてみよう。カウンターヒット時に連続技を狙うことができるぞ。



しゃがみ強の1段目を風流しでキャンセルすれば、カウンターヒット時の見返りが大きい！

ジャンプ弱～中を絡めた連続

ジャンプキャンセル後、ジャンプ上昇中、頂点の手前くらいで弱、少し遅らせて中とつなげばアサシンが先に着地し、追撃可能。このつなぎであれば相手の高度が低いので、燕返しが高威力でヒットする。

①通常投げ→ジャンプ強→立ち中→しゃがみ中→➡+中→立ち強→しゃがみ強→➡+強Ⓒ中雀刺しⒿ弱鬼殺しⒿ【弱→中】(着地して)立ち弱→しゃがみ中→立ち中→立ち強→(遅らせて)しゃがみ強→➡+強Ⓒ燕返し

②(空中カウンターヒット後)立ち強Ⓒ弱鬼殺しⒿ【弱→中】(着地して)立ち弱→しゃがみ中→立ち中→立ち強→(遅らせて)しゃがみ強→➡+強Ⓒ弱鬼殺しⒿ燕返し

①のジャンプ強は、投げ後のジャンプ中にレバーを下に入れ、下降し始めたら強ボタンを押す。②はしゃがみ強のカウンターヒットや、空対空後などに。凛など軽いキャラには、初段を弱鬼殺しにしよう。

Fate/unlimited codesコラム　――さあ、理想を抱いて溺死しよう

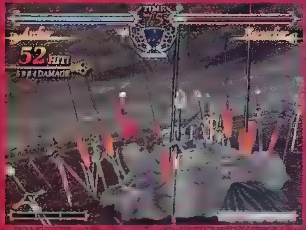
ハメコ。　今回はアサシンのサーヴァント、ラオウさんを召喚してみました。聖杯戦争の調子、どう？

ラオウ　風流に一芸披露仕りたいところだが、巷の英霊&マスターたちが強過ぎてジャンクにされる日々(涙)。英霊ごとの技の発生フレームがわかれば、効率良く反撃や暴れができるんだけど……。

ハメコ。　――喜べ少年。君の願いは、ようやく叶う。ってなワケで、以下に弱攻撃の発生を一挙掲載したので勉強するのだ少年。ちなみに投げの発生は全キャラ共通で3フレーム。つまりどのキャラも投げが最速発生の技なのだ。

ラオウ　まさに宝具たり得る情報!!　あと、バーサーカーに5000与えても1本減らなかったんだけど、体力ってキャラごとに結構差がある？

ハメコ。　喜べ少(以下略)ってなワケで全キャラの体力の違いも掲載。実は大抵のサーヴァントより士郎や凛の方が体力ある(笑)。



体力の総量はキャラによって異なる。バーサーカーは5000でこの程度

キャラ名	立ち弱	しゃがみ弱	キャラ名	立ち弱	しゃがみ弱
セイバー	5フレーム	6フレーム	アサシン	5フレーム	7フレーム
アーチャー ※1	6フレーム	8フレーム	ギルガメッシュ ※2	8フレーム	7フレーム
ランサー	5フレーム	9フレーム	衛宮士郎	6フレーム	8フレーム
ライダー	5フレーム	6フレーム	遠坂凛	4フレーム	5フレーム
バーサーカー	8フレーム	10フレーム	言峰綺礼	5フレーム	6フレーム
キャスター	5フレーム	6フレーム	間桐桜	5フレーム	5フレーム

※1 剣時、弓時ともに共通 ※2 エア時、バビロン時ともに共通

キャラ名	体力値
バーサーカー	11500
セイバー、言峰	10500
アーチャー、士郎	10000
凛	9800
ライダー、アサシン、ギルガメッシュ、ランサー	9500
キャスター	9300
桜	9000

はみ出しF/uC
●アサシン補足:けん制で使う➡+中からは[illegible]三連につなごう。ヒット時は確認してRCにつなげ、連続技を狙おう。またアドバンシングガードからの反撃はしゃがみ中→➡+中がオススメ。
●バーサーカー補足:立ち2回転の入力のコツは最初の半回転をゆっくり、続く1回転～斜め上までを一気に回すこと。ダッシュから出す際はいったんレバーをニュートラルに戻すといい。

防御手段を強化しよう!



キャスター

対戦攻略

リフレクトガードからの切り返しから強力なセットプレイに持ち込み形勢を逆転せよ!

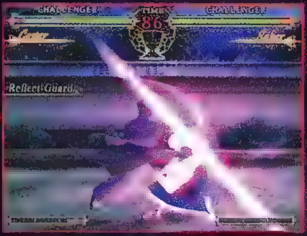
Text:よるよる

切り返しからコンボに持ち込もう!

キャスターのリフレクトカウンター強はガード不能の打撃となっており、地上技をさばいた場合は積極的に狙っていこう。この攻撃は相手の魔力ゲージを削りつつ、追撃を決めることができるので、相手はこの後の起き攻めに対して魔力ゲージが少ない状態で対抗せざるを得なくなるため、見返りは非常に大きい。また、アドバンシングガードからリーチの長いしゃがみ中を差し込むなども有効な切り返し手段だ。



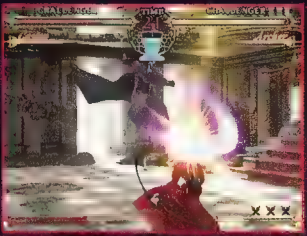
リフレクトガード成功時の強攻撃は発生が25フレームと遅めだが、ガード不能だ。



魔力ゲージを200パーセント削るので魔力開放などの切り返しをされにくいぞ!

崩しを強化する

近距離で病風を当てた後は圧迫→轟雷と重ねてからの起き攻めが強力。ここからは前ジャンプによる裏周りに加え、座高の高いキャラには昇りジャンプ弱が中段の崩しとして機能するぞ。轟雷からの逆巻も強力だ。



轟雷からの昇りジャンプ弱をガードされてもまだキャスターのターン。強気にいこう。

トラップシュートで罠を仕掛けろ!



衛宮 士郎

対戦攻略

設置系の飛び道具がある士郎は面白い攻めを展開できる。相手の虚を突いてガードを崩せ!

Text:ケンちゃん

トラップシュートを使ったガード崩し

ガード硬直が長い➡+強からはダッシュ・フェイント、ダッシュ・ニーをからめてガードを崩しに掛かるのがセオリーだが、キャンセル弱トラップシュート→リフレクトガードキャンセルから攻め込む手段も強力。弱トラップシュート→リフレクトガード→【立ち弱→立ち中】でちょうどトラップシュートが頭上から降ってくる。1発目と2発目の矢は若干間隔が開いているので、固まっている相手を通常投げで投げてしまおう。



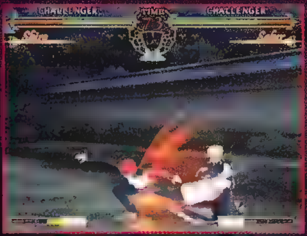
弱トラップシュートの1段目が当たったら、2段目が振ってくる寸前に通常投げを狙う。



タイミングがよければ投げが決まる。鶴翼三連を使ってガードを揺さ振るのも面白い。

奇襲をかけろ!

ダッシュ・スライディングは姿勢が低く、さらにガードされても有利なので奇襲として最適。ヒット時は空中の相手に対して目押しで【立ち弱→しゃがみ強】へつなぎ、そのまま空中連続技へ持ち込もう。



ガードされても有利なのが強み。ガード後はしゃがみ弱での暴れつぶしと通常投げの二択を。

崩拳ループをたたき込め!!



遠坂 凛

対戦攻略

つなぎとして優秀な崩拳からの連続技をピックアップ。その後の攻めも一緒に覚えよう。

Text:ハメコ。

崩拳ループを使った連続技

①ジャンプ強→立ち中→しゃがみ中Ⓒ強裡門頂肘～中崩拳➡ジャンプ～⬇入れ続け～下降中強→立ち中→しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ弱宝石魔術→弱連環腿Ⓙ中Ⓒ空中弱宝石魔術→下降中中(→着地)→立ち中Ⓒ弱連環腿Ⓙ中Ⓒ空中弱宝石魔術→下降中中(→着地)→立ち中Ⓒ弱連環腿Ⓙカッティング・セブンカラーズ

②(画面端限定)しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ中崩拳～宝石魔術→{弱連環腿Ⓙ中崩拳～宝石魔術}×3→弱連環腿Ⓙカッティング・セブンカラーズ→強連環腿

①は中崩拳→RGからのジャンプ強が間に合うことを活用した連続技。なお、軽い相手に空中弱宝石～下降中中後の立ち中を最速で出すと空振りしやすいので注意。

②は中崩拳～宝石魔術のヒット後にダウン回避できないことを利用した高威力コンボ。宝石魔術の発動を遅らせるとその後の弱連環腿が決まりやすくなる。

中崩拳後の起き攻め

画面端で中崩拳～宝石魔術を決めた後、一瞬待ってアイスグレネードを出し、ダッシュ投げを狙えば、投げを抜けられてもアイスグレネードが確定する。無敵技とバックステップ以外では抜けられにくく、強力だ。



投げが決まっても抜けられても相手は凍る。再び崩拳ループに持ち込んでやろう。

はみ出し F/UC

●士郎補足:ダッシュ・スライディング後は、【立ち弱→しゃがみ強】→鶴翼攻究・襲→しゃがみ強→【弱→中→強】→中→(着地)【立ち弱→立ち中→しゃがみ強】とつなごう。
●凛補足:②の連続技後、相手の体力が残り少ないときは、カッティング・セブンカラーズ→強連環腿→魔力開放→中崩拳～宝石魔術から再びループに持ち込むのもいい。



ループ連続技のパーツをチェック!!

ライダー

対戦攻略

細かいループ連続技のパーツを見直して、自分に合ったルートを決めよう。

新着連続技

①(中ストームシュート or アレストチェーン〜レスティブシュート(ヒットする前に)RG or アサルトアタック→{弱ライズシュートⓙ中アレストチェーン〜ヒット時弱}×4→立ち中Ⓒ弱ライズシュートⓙ強アレストチェーン〜ヒット時強)

②(ブレイカーゴルゴーン発動後)弱ストームシュート→魔力開放→{立ち中→立ち強Ⓒ弱ストームシュート}×α→しゃがみ弱×2→立ち中→しゃがみ中→立ち強Ⓒ中ストームシュート)

①は浮かせてからの空中コンボで、"立ち強→しゃがみ強→弱アレストチェーン"ループよりもダメージが高く、"弱ライズシュート→中ストームシュート"ループよりも難度が低い。中アレストチェーン〜ヒット時弱後は位置が入れ替わるので入力に注意。②はブレイカーゴルゴーン中限定。ゲージが無くなったら、中ストームシュートからの空中コンボにつなぐべし。魔力開放が聖杯開放だった場合は、ゲージが無くなる前に弱ストームシュート→ベルレフォーンを決めよう。

切り返しは?

強ライズシュートはリーチに欠けるため、高空や遠距離からの攻めには使いにくい。そんなときはベルレフォーンの出番だ。RGできないためリスクはあるが、無敵に発生、リーチとすべてが高性能な技だ。



連係中の飛び道具に割り込む、といった芸当もベルレフォーンなら簡単にできる。



テクニカルに攻める!

ギルガメッシュ

対戦攻略

ほかのキャラにはできない特殊なキャンセルを覚えれば、一気に戦術の幅が広がるぞ。

"エアキャン"をマスターせよ!!

通常技キャンセルから出せない→↓↘系の必殺技も→+強の空振りキャンセルから出せること、エア(→↓↘+弱)の動作を中でキャンセルするとほぼスキが生じないこと。この二つを活用し、スラッシュレイブで→+強につなげられる技から→+強〜↓↘+弱〜中と素早く入力すれば、直前の技のスキを文字通り"消す"ことができるのだ。特にオススメなのが、立ち中のエアキャン。ガードされても大幅に有利なため、AGされてもダッシュから攻めを継続でき、ヒット時は各種弱攻撃が連続ヒットするぞ。

新着連続技

①(エア時)乖離剣・月(スィン) or 乖離剣・天(アンシャル)→乖離剣・義(シャマシュ)ⓙ↓入れ続け〜下降中中(→着地)→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強→→+強ⓙ乖離剣・義(シャマシュ)ⓙ天地乖離す開闢の星(エヌマエリシュ)

②(バビロン時)立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強〜強→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強ⓙジャンプ強Ⓒ空中中冥府の門(エイルラガル)

③(バビロン時)立ち弱→しゃがみ弱Ⓒ↓↓+強→しゃがみ弱→立ち中〜→

①は画面中央でもエヌマエリシュをたたき込める。最初のシャマシュをジャンプキャンセルした後は、レバーを↓で降下速度を速めよう。→+強後のシャマシュは、相手の落下タイミングに合わせる必要がある。②はゲージが乏しいときに。③はバビロン時のしゃがみ弱キャンセル構えチェンジからのつなぎ。近寄られたときに使おう。



連続技への過程に命をかけろ!

言峰綺礼

対戦攻略

高性能な技から、連続技を狙うスタイルが強い言峰。勝利に届く主要技をピックアップ。

Text:ラオウ

主要通常技

優秀なのがしゃがみ弱。発生が早く下段判定で、特に開幕の間合いはアドバンテージを握れる。立ち強は発生が早く、相手の技の空振りに決めていく。またジャンプが早いので、ジャンプ強からの攻めるのもアリ。



しゃがみ弱からは、アドバンシングガード対策も兼ねて中黒鍵や天頭壁にも連係させよう。

守りの要

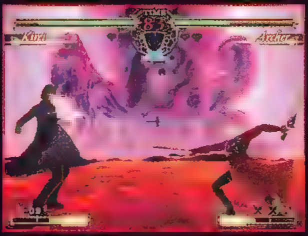
強連環腿には長い無敵時間があり、ヒット時は3段目をリフレクトガードでキャンセルすれば連続技に移行できる優れ技。強連環腿からはRGキャンセル→しゃがみ中→立ち中→しゃがみ強→弱連環腿などにつなげよう。



切り返しは強連環腿で! 攻撃判定が広く無敵時間があり連続技も狙えるぞ。

黒鍵から攻める

中間距離から攻める場合は、中黒鍵を出して追い掛けよう。ダッシュしゃがみ弱に連係させればガード時は攻め立てられ、カウンターヒットしていれば連続技を狙える。中天頭壁に連係させていくのも重要だ。



中間距離は黒鍵から! カウンターを怖れて固まってくれればその後も攻めやすい。

はみ出しF/uC ●ライダー補足:ベルレフォーンはガード時は後方へと大きく跳ねる(相手が画面端付近に居ないときのみ)ため、リーチの短い相手には反撃を受けにくいのもポイントだ。●言峰綺礼補足:画面端は中天頭壁からしゃがみ弱→中黒鍵→強連環腿→中連環腿×3→弱連環腿→アジダハカが狙える。凛、セイバーには弱連環腿からジャンプキャンセルを遅め、バーサーカーは追撃を弱連環腿始動に。

闘劇'08 -SUPER BATTLE OPERA- THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇'08 FINAL

観戦のススメ

本選開催スケジュール

8/15㊎ 1st Day

鉄拳6 TEKKEN 6（バンダイナムコゲームス）

鉄拳6	
開催形式	チーム戦3on3
予選店舗数	196店→26チーム
海外枠数	AU1、上海1、韓国2（計4枠）
本選出場合計数	32チーム（予備予選枠2チーム）

Virtua Fighter 5（セガ）

Virtua Fighter 5	
開催形式	チーム戦3on3
予選店舗数	97店→28チーム
海外枠数	上海1（計1枠）
本選出場合計数	32チーム（予備予選枠3チーム）

STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge（カプコン）

SUPER STREET FIGHTER IIX Grand Master Challenge	
開催形式	タッグ戦2on2
予選店舗数	28店→28チーム
海外枠数	U.S.A.2、上海1（計3枠）
本選出場合計数	32チーム（予備予選枠1チーム）

2008年8月15～17日、今年も新た

入場チケット購入ガイド

入場チケットは、前売り券と当日券があります。指定席券は指定日1日の指定席＋他日程2日自由席券となっています。本誌8月号やゲーセンでの告知通り、7月11日より販売が開始されましたが、現時点で3日間通しの指定席券とS席はすべて完売です。残るはA席の指定席券となっていますが、A席も残りわずかとなっています。本誌発売時に希望する日程のチケットが残っているかは保証できませんので、右記のローソンチケットにてご確認のうえお買い求めください。

なお、当日券は原則として「前売り券が余った場合」のみ販売致しますので、当日会場でご購入できない場合があることをご了承ください。当日のタイムスケジュールは後日公式HPにて発表予定です。

※5歳以下の小児の入場料は無料です。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場は、全日無料です（要本人確認）。
※決勝大会は雑誌・ビデオ（DVD）・テレビ・ネット配信など、各種媒体向け撮影・収録・取材が入ります。撮影されることをご了解の上、チケットのご購入・ご来場をお願い致します。

◆全国各地ローソン設置の「Loppi」でご購入頂けます。

Lコード：32220

※前売り券の販売は7月11日から8月12日までとなりますが、売り切れ次第販売は終了致します。

◆電話予約・お問い合わせ

自動音声予約（要Lコード／24時間対応）

0570-084-003

オペレーター予約問い合わせ（10:00～20:00）

0570-000-777

◆インターネット予約※要有料会員登録

http://l-tike.com/

前売り券（ローソンチケット）Lコード32220 ※前売り券の販売は7月11日（金）から8月12日（火）までです。	指定席券S	完売御礼	格2,300円	指定席は15日のみ。16日・17日は自由席扱いで入場可。
		完売御礼	格2,300円	指定席は16日のみ。15日・17日は自由席扱いで入場可。
		完売御礼	格2,300円	指定席は17日のみ。15日・16日は自由席扱いで入場可。
		完売御礼	[illegible]	15日～17日の全日指定席
	指定席券A	8月15日（金）	価格1,900円	指定席は15日のみ。16日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月16日（土）	価格1,900円	指定席は16日のみ。15日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月17日（日）	価格1,900円	指定席は17日のみ。15日・16日は自由席扱いで入場可。
当日券 ※原則的に前売り券が余った場合にのみ販売。	指定席券S	完売御礼	格2,600円	指定席は15日のみ。16日・17日は自由席扱いで入場可。
		完売御礼	格2,600円	指定席は16日のみ。15日・17日は自由席扱いで入場可。
		完売御礼	格2,600円	指定席は17日のみ。15日・16日は自由席扱いで入場可。
		完売御礼	格4,200円	15日～17日の全日指定席
	指定席券A	8月15日（金）	価格2,200円	指定席は15日のみ。16日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月16日（土）	価格2,200円	指定席は16日のみ。15日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月17日（日）	価格2,200円	指定席は17日のみ。15日・16日は自由席扱いで入場可。

ご注意※ここに掲載している販売状況は、7月22日時点のものです。本誌発売時には売り切れてしまっている可能性もありますので、ご確認のうえご購入ください。

会場はディファ有明！

今年の開催も、ディファ有明での開催となった！開会式は10時からだが、朝7時から入場は可能だ。野試合では本選に備えて肩慣らし中の有名プレイヤーと対戦できる可能性もあるので、朝イチで来場してみてもいいだろう。また会場では、協賛メーカーの試遊台や、闘劇Tシャツ、タオル、DVDなどグッズの販売も行なわれる。今年から会場内は全面禁煙となったので、喫煙所は場外となる。喫煙者は特に暑さ対策をお忘れなく。自分に合った観戦準備を万全にして参加してほしい！

「ディファ有明」へのアクセス方法

新交通ゆりかもめ「有明テニスの森駅」下車2分
臨海副都心線「国際展示場駅」下車10分
※DIFFER有明の駐車場はご利用頂けません。車でご来場する方は周辺の有料駐車場をご利用ください。



〒135-0063 東京都江東区有明1-3-25　TEL：03-5500-3731
http://www.differ.co.jp/

魂が昂ぶる闘いに集え!!

闘劇'08 FINALの開催タイトルは、全9タイトル。今年は息の長いタイトルでの開催も多く、海外選手の参加も過去最高となっている！　アーケードゲーマーなら、この3日間は脳汁が出まくるはず。可能な限り、観戦することをオススメしたい!!

8/16㊏2nd Day

(カプコン)

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future	
開催形式	チーム戦 3on3
予選店舗数	65店→23チーム
海外枠数	EU1、U.S.A.2、台湾1、上海1、香港1、韓国1(計6枠)
本選出場合計数	32チーム（予備予選枠3チーム）

(SNKプレイモア)

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH	
開催形式	シングル戦 1on1
予選店舗数	56店→56人
海外枠数	台湾1、香港1、北京1、上海2、廣州1、韓国1（計7枠）
本選出場合計数	64人（予備予選枠1人）

(セガ)

北斗の拳	
開催形式	シングル戦 1on1
予選店舗数	27店→27人
海外枠数	上海2（計2枠）
本選出場合計数	32人（予備予選枠3人）

8/17㊐3rd Day

(アークシステムワークス)

GUILTY GEAR XX ΛCORE	
開催形式	チーム戦 3on3
予選店舗数	122店→26チーム
海外枠数	EU1、U.S.A.1、台湾1、上海1、韓国1（計5枠）
本選出場合計数	32チーム（予備予選枠1チーム）

(エクサム)

アルカナハート2	
開催形式	シングル戦 1on1
予選店舗数	27店→27人
海外枠数	上海1（計1枠）
本選出場合計数	32人（予備予選枠4人）

(エコールソフトウェア)

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	
開催形式	タッグ戦 2on2
予選店舗数	92店→28チーム
海外枠数	上海1、韓国1（計2枠）
本選出場合計数	32チーム（予備予選枠2チーム）

※出場枠数は予定です。多少の誤差が生じる可能性があります。ご了承ください。

な伝説が生まれる！

諦めるな！　ラストチャンスに賭けろ!!

予備予選参加方法

予選日程はすべて終了してしまったが、最後の出場権はまだ残っている！「予備予選枠」の当日予選を勝ち抜けば、出場権最後のエントリーに滑り込めるのだ!!

では、どうすれば「予備予選」に参加できるのか、解説していこう。

●予備予選開催日

各タイトルの決勝大会と同日に開催。

●予備予選参加資格

予備予選への参加資格は、「該当タイトルの闘劇'08 FINALへの出場権を獲得していない選手」で、すべてのゲームにエントリー可能。すでに特定タイトルの出場権を持っている選手でも、ほかのタイトルにエントリーすることは可能となっている。

●予備予選申し込み方法

パンフレットを購入すると付いてくるエントリーチケットを持って、予備予選の「抽選登録所」で指定時間内に登録を済ませれば、参加可能。タッグ戦とチーム戦の場合は、必ずチームメイトが全員そろった状態でエントリーする必要があるので、注意されたし。

エントリー受付時にチームメイトが欠席していた場合は、その欠けた人数で参加することになり、その後の合流は禁止となる。欠員には、十分に注意したい。

なお、予備予選に登録できる人数の上限は、「シングル戦タイトル」が各32名、「タッグ・チーム戦タイトル」は各16チームまでとなっており、上限を超えた場合は抽選となる。

※予備予選枠出場枠数は予定で、多少の誤差が生じる可能性があります。ご了承ください。

※「予備予選」は、あくまで敗者復活戦的な救済措置です。エントリーが多数になった場合は抽選になることをご了承ください。また、ブロック決勝が開催されたタイトルの場合、「店舗代表権」を取得した人を優先させていただく救済措置があります。この措置を適用するには店舗予選優勝時に授与された【赤い賞状】が必要になりますので、必ずご持参ください。賞状ごとにポイントが設けられており、そのポイント数が多いチームが優先されます。つまり、店舗代表権獲得数が多いプレイヤーほど有利となります。

撮影についての注意!!

会場内では、プレス関係者以外の試合中の撮影、ビデオ録画などは厳禁となっている。もし、それらの行為を発見した場合、データやフィルムを強制的に消去させてもらう場合もあるので、ルールは守ってほしい！

◎大会名称◎「闘劇'08 -SUPER BATTLE OPERA- THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT」(略称：闘劇'08)
◎大会主催◎株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
◎大会プロデューサー／実行委員長◎猿渡 雅史（株式会社エンターブレイン アルカディア編集部）
◎実行委員◎山岸 勇（BEAT-TRIBE）／松田 泰明（GAME-NEWTON）／前田 善弘（neo amusement space a-cho）／鶴巻 雄一（埼玉ポピー）／今井 恵介（Gamer's VISION）
◎協賛◎アークシステムワークス株式会社／株式会社エクサム／株式会社カプコン／株式会社バンダイナムコゲームス（50音順）

■お問い合わせメールアドレス
info2k8@tougeki.com
■オフィシャルホームページ
http://www.tougeki.com/

闘劇最新情報のチェックはアルカディアモバイルで！

携帯サイト『アルカディアモバイル』絶賛サービス中！
闘劇'08特設サイトも設置中！　店舗への地図付きアクセス方法、予選大会リポートなどの予選結果はもちろん、決勝トーナメントの進行状況をリアルタイムで配信予定！　各タイトルごとの闘いの模様、トーナメント出場プレイヤーの勝敗をいち早く確認できるぞ！　闘劇参加者・観戦予定者は要チェック！

■アクセス方法
iモード：[メニュー] ➡ [TV／ラジオ／雑誌] ➡ [雑誌]
EZweb：[EZトップメニュー] ➡ [TV・ラジオ・マガジン] ➡ [マガジン]
Yahoo!ケータイ：[メニューリスト] ➡ [TV・ラジオ・雑誌] ➡ [出版・雑誌]

■URL
http://arcadia-mobile.com/

■サービス利用料
月額315円（税込）
※一部無料コンテンツ有り

本誌持参で特製うちわプレゼント！

だれでもすぐに楽しめる、新感覚音楽ゲーム！

jubeat™

ユビート

jubeat(ユビート)
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2008年7月(稼働中)
■使用基板：―

だれもが聴いたことがある曲を、スタイリッシュなキューブ型筐体で奏でる新感覚の音楽ゲームjubeat(ユビート)！ 音楽ゲーム初体験の人にもオススメのタイトルだぞ！

Text：カイゼルちくわ



遊び方は簡単！ 光るパネルを押そう！

ゲーム内容は単純明快、流れる音楽のリズムに合わせてマーカーが展開する4×4のパネルをタッチするだけ！ 慣れて余裕がでてくると、自分で音楽を演奏しているかのような快感を味わえるぞ！



変化していく



マーカーをよく見て

マーカーは音楽のリズムに合わせて展開していく。見た目に合わせてタッチするのに最初は戸惑うかもしれないが、リズムに合わせてタッチすれば意外と簡単！

タッチ！



PERFECT!!

リズムとピッタリ、マーカーの形がジャストタイミングな時にタッチすれば、PERFECT判定！ いい判定のタッチを積み重ね、高得点を目指そう。

付録DVD 収録コンテンツ

Hello, jubeat！



おなじみ(?)2D神「マゴ」と本誌ライター「タケヤマ」の2名が『jubeat(ユビート)』を初体験！ 全く新しい音楽ゲームに多少戸惑いつつも触れてみる二人は、KONAMIの方に操作方法を教えてもらいつつプレイするが……？

こんなときどんな曲？ オススメ MUSIC LIST

J-POP中心の有名曲が収録されているのも、本作の特徴。今回はその中から、気分に合わせたオススメ曲をピックアップ！



日本を、世界を騒がせた人気曲ばかり。つまり名曲ばかりなのも言うまでも無し！

はじめての「jubeat」！

まずは「知ってる曲」！

初プレイではぜひ、リズムが取りやすい知っている曲を！ 同じ曲を続けてタッチすると難度が変更されるから注意！

テンション上げたいとき！

Scatman (Ski-Ba-Bop-Ba-Dop-Bop)／Scatman John

某プリンの懐かしCMで有名なスキャットマン！ 超絶技巧のシャウトが、問答無用で気分をアゲアゲに!?

初々しいカップルに！

My Love／川嶋あい

「あいのり」の主題歌だったこの曲で、カップルの熱々度も急上昇!? 恋と青春を楽しむ若者にオススメ！

トモダチとワイワイと！

Y.M.C.A.／VILLAGE PEOPLE

言わずと知れた、絶対みんな知ってる盛り上がり必至曲。プレイしている人以外も、振り付けとかしてみたり!?

元気がほしい日に……

負けないで

くじけそうな気分の日には、かつて全国民が励まされたこの曲を。ゴールは少しずつ近付いているのですよ！

愛し合うオトナな二人で

Love so sweet

恋が愛に育ち、一緒に居る幸せを噛み締めているころのお二人にオススメ。甘いメモリー、振り返ってみては？

GAME MODEは二つ！ 対戦しつつ協力プレイ!?

プレイできるゲームモードは二つあり、店内や全国のプレイヤーと対戦できる！ もちろん一人でのプレイも可能だ。ちなみに対戦には、初心者にもうれしい仕様が!!

LOCAL PLAY

一人プレイ、あるいは店内のほかのプレイヤーとの対戦ができるモード。プレイ終了時に店舗ごとの設定スコアを上回っていれば、次の曲選択に進める。対戦時はプレイヤーのいずれかが先に決定した曲でプレイ開始！

ONLINE PLAY

全国のプレイヤーと四人まで同時対戦ができるモード。同じ曲を選んだ人同士がマッチングするため、電話などで連絡しあえば遠くの友だちと対戦することも可能!? なお、両方のモード共通で、初回プレイの1曲目では失敗しても2曲目に進めるぞ。

同じ曲、同じ条件で競うので、勝敗は純粋な実力次第。さらに下枠内の通り、難しい曲に挑戦する際にも役立つ!?



POINT

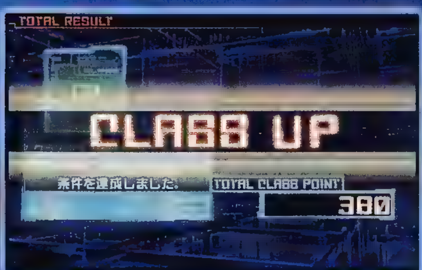


だれかがクリアしてくれれば「SAVED」！

対戦時には自分が曲をクリアできていなくても、ほかのプレイヤーがクリアしていれば「SAVED」となり、次の曲に進める！ クリアできるか微妙な難曲は、全国の猛者や店内の友だちに頼って練習しよう！

プレイし続けてクラスアップ！ 楽曲やマーカーをゲット!!

e-AMUSEMENT PASSを使えば、プレイヤーの記録を保存可能！ 条件を達成して目指せクラスアップ!!



プレイ終了後にクラスポイントがもらえ、それが一定値たまるとクラスアップ！ 新たに各種アイテムが手に入るぞ！

オリジナルグッズも狙ってみる!?
ファーストタッチキャンペーン

今なら『jubeat』を始めてオリジナルグッズをもらえるチャンスが！ 応募方法は簡単で、プレイ後のトータルリザルト画面を専用フォームから写メで送るだけ。当キャンペーンは現在好評開催中で、応募期限は8月7日までだ。

こちらのQRコード、もしくは下のアドレスから、応募コーナーを含むHP「コナミネット DX」へアクセス！
http://am.573.jp/

お出かけ前にいかが？

気分上々↑↑
mihimaru GT

楽しみにしていたお出かけ日、そんな日は出発前にこの曲を。独特なタッチのリズムで気分も高揚しまくり！

たまにはメロウな気分で

粉雪

ときには静かにキメたい日もある……そんな孤独や哀愁をも楽しめるアナタにお届けする、大人びた一曲です。

ガチバトルしたいときに！

Polaris
Mutsuhiko Izumi

本作オリジナル曲でなら、曲を知らないというハンデも気にせず対戦可能！ 曲調もハードでバトル向けです。

勇気をSET UP!

冒険者たち
Do As Infinity

何かに挑むそのとき、強さを胸に宿したいアナタにこの曲！ 過酷な旅の先頭に立つ、愛と勇気がここに……。

男気……見せちゃう!?

魁！ミッドナイト
RIKI

歯を食いしばって働き抜く人への応援歌がこちら！ 昼は勤労、夜はハジける、そんな男気を魅せましょう！

[illegible]

天国と地獄
Mutsuhiko Izumi

運動会で有名ながら、相当難しい譜面です。Mutsuhiko Izumiの超高速カバーに挑戦してみてはいかが？

デフォルト収録曲リスト

こちらが最初から遊べる収録曲。どこかで聴いたことがある有名楽曲ばかりだぞ。まずは知っている曲をプレイしてみよう！

曲名／アーティスト名
A Perfect Sky
BELIEVE IN LOVE
BLOOD on FIRE／AAA
BLUE BIRD
endscape
FREE FREE ／鈴木亜美 joins 中田ヤスタカ(capsule)
Good bye little girl／Mi
Happy Happy／ki☆ki
I my me mine
I'M IN THE MOOD FOR DANCING
Kiss Kiss ／Chris Brown featuring T-Pain
Love so sweet
My Love／川嶋あい
PEACH
PLAY THE GAME／ロードオブメジャー
Polaris／Mutsuhiko Izumi
POP STAR
Real voice
rose ／ANNA inspi' NANA(BLACK STONES)
Scatman (Ski-Ba-Bop-Ba-Dop-Bop) ／Scatman John
Snow Goose／Mutsuhiko Izumi
SPEED KING
Y.M.C.A.／VILLAGE PEOPLE
YELL ～エール～
風になりたい／THE BOOM
キスしてほしい
気分上々↑↑／mihimaru GT
キューティーハニー
粉雪
こんなに近くで…
魁！ミッドナイト／RIKI
シャナナ☆／MINMI
全力少年
抱いてセニョリータ
太陽の地図
ちっぽけな勇気 ／FUNKY MONKEY BABYS
天国と地獄／Mutsuhiko Izumi
天体観測
光のロック
一色
ふがいないや
冒険者たち／Do As Infinity
負けないで


ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!
WEEKLY ファミ通
8月15日号 8月1日発売
定価370円[税込]
永久保存版のスペシャル小冊子が特別付録!
ニンテンドーDS&PSP名作100選
人気ゲーム機が抽選で500名に当たる!!!
激レアゲームグッズ大放出祭り
徹底攻略
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP)
メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット (PS3)
ペルソナ4 (PS2)
ファミ通 PSP+PS3
表紙&巻頭攻略
ファンタシースターポータブル (PSP)
©SEGA
9月号 7月30日(水)発売! 特別定価790円[税込]
超9大ふろく!!
ファミ通ディーエス+ウィー DS+Wii
9月号7月19日発売 特別定価650円[税込]
ファミ通Xbox360
9月号 7月30日(水)発売!! 特別定価690円[税込]
発売直前! 24頁スペシャル付録!
テイルズ オブ ヴェスペリア ワールドガイド
Bully 学園生活ノススメ
米ゲームショウE3速報!
ファミ通Wave DVD
スクウェア・エニックス最新映像3連発!
ラスト レムナント
インフィニット アンディスカバリー
スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-
7月30日(水)発売!
DVD 2008 September 9月号
特別価格1100円[税込]
ファミ通の攻略本
モンスターハンターポータブル 2nd G
公式ガイドブック
好評発売中/A5判 定価2205円(本体2100円+税5%)
スーパーロボット大戦 A ポータブル パーフェクトバイブル
好評発売中/A5判/定価1680円(本体1600円+税5%)
ペルソナ4 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/定価2205円(本体2100円+税5%)
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
MHF モンスターハンター フロンティア オンライン
応募者全員プレゼント
スキル激運!
復活! スマートシリーズ
FF XI 夏休みの楽しみかた
ファイナルファンタジー
780円 定価[税込]
7月26日(土)発売
ファミ通 2008 SEPTEMBER Vol.21
Connect! On コネクト!オン
オンラインゲーム生活、応援します
読者といっしょに作るオンラインゲーム生活情報誌
ONLINE GAME COMMUNITY TYPE
© CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED
PCニュース
最新ゲームムービー
Flashアニメ
カジュアルゲーム
PCゲーム情報
ログイン過去記事
LOGiN ログイン ウェブ マガジン
http://lwm.jp/
ついにWebで読める!
正式サービス中
ファミ通編集者による『モンハン2nd G』のプレイ日記が無料で読める!
毎日更新
突撃! 隣のハンターライフへ
配信中 大好評
ファミ通DX
iメニュー
EZトップメニュー
メニューリスト
カテゴリで探す
TV/ラジオ/雑誌/小説
ゲーム
雑誌
総合
ファミ通iDX
ファミ通EZDX
eb! enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

変更点の詳細に加え ステージ4も大攻略！

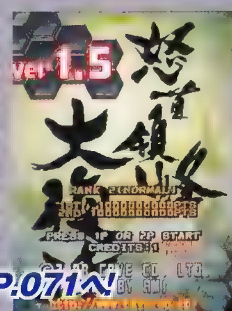
怒首領蜂大復活 Ver.1.5

DO-DON-PACHI DAI-FUKKATSU

怒首領蜂大復活 Ver.1.5	
■メーカー	：ケイブ
■ジャンル	：縦スクロールシューティング
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：2008年５月(稼働中)
■使用基板	：―

Text:伊勢猫

細かなバランス調整に加えて、新たな追加要素が加えられた新バージョンがお目見え。その変更点に加え、前号に引き続いてステージ４を攻略していくぞ!!



変更点の詳細はP.071へ!

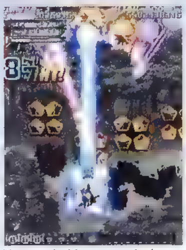
STAGE-4 翳(かげ)りゆく世界

リリ＆ピンクのレーザーとクロゥバーの対処法さえ覚えれば、ステージ3より楽に進めるステージ4。厄介なザコ敵機の出現ポイントを把握して、あらかじめ敵レーザーなど誘導していこう。



AREA A 位置取りは先読みで

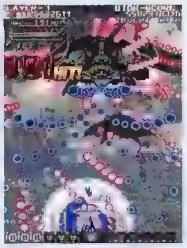
スタート直後のフラフィ編隊＋ザコ戦車は、背景の道を目安に切り返してショット撃破。次はヒガク×５台が出現するので、画面右→左へレーザーで一掃。蜂アイテムを回収＆リリの破壊後は、ピンクに備えて画面右側へ移動しよう。


蜂の回収前に画面中央へレーザーを誘導すると安全だ。


レーザー相殺で左側のヒガク×３台を先に破壊しよう。

AREA B ハイパー発動が大安定

ピンク破壊後は、フラフィ編隊＋ザコ戦車をショットで一掃。そのまま左端からの中型機ビーナスズフライトラップに備えて左へ移動、少し待ってハイパー発動。２機目までハイパーが持たない場合は、発動タイミングを調整しよう。


このぐらいまで引きつけてからハイパーを発動しよう。


ハイパー終了の無敵で中型機に重なってゲージ回復だ。

AREA C 進行方向から横移動

クロゥバー編隊×４セット～リリ×６台のラッシュ地帯は、クロゥバーの対処方法さえ覚えれば楽勝。編隊は出現位置から逆側へ移動するので、左→右～右→左……と大きく切り返せばOK。赤弾をよく見て、横移動に集中していこう。


編隊内側を目安にレーザー＋横移動１回で一掃が基本。


レーザーが絡む４セット目も基本通りにすればOKだ。

STAGE-4 AREA BOSS



アイフェイク（表ルート／中ボス）

ライコウ（裏ルート／中ボス）

■BOSS DATA

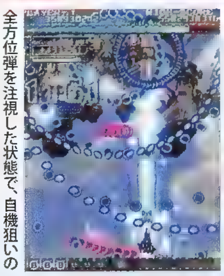
名称	得点
アイフェイク	800,000Pts.
ライコウ	2,000,000Pts.

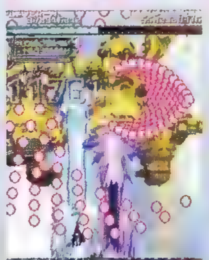
裏ルート中ボス 対ライコウ戦

ステージ４裏ルートの中ボス・ライコウは、移動速度の遅い青機体だと注意が必要な難敵。出現直後の扇状ピンク弾＋全方位弾の複合弾幕は、自機狙いの扇状ピンク弾を１セットごとに誘導し、外側で全方位弾のすき間を抜けていけばOKだ。

厄介なのが強レーザー＋中赤弾の攻撃パターンで、本体が左右へ動き出すタイミングを見誤ると、レーザー時の移動速度が遅いためにミスしやすい。小出しレーザー～ショットで対処可能だが、慣れない内は安全重視のショットだけでいい。

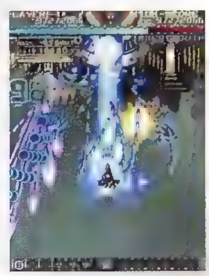
以降、最初の全方位複合弾幕→ピンク針弾のバラ撒きと攻撃パターンが変化する。しっかりレーザーを撃ち込めていれば、２番目の攻撃パターン～３番目にハイパー発動＋ショット相殺で倒せる。


全方位弾を注視した状態で、自機狙いのピンク弾の横を抜けるのが安全確実。


ボス正面を維持して画面を往復。赤弾は弾道をよく見て上下の動きで回避だ。

表ルート中ボス 対アイフェイク戦

表ルートの中ボスは、ステージ3同様に左右対象の攻撃パターン。基本的にボス正面に少し近付いて、数珠状の扇状青針弾を回避すれば問題無し。左右砲台からの攻撃は、レーザー相殺で無視しよう。

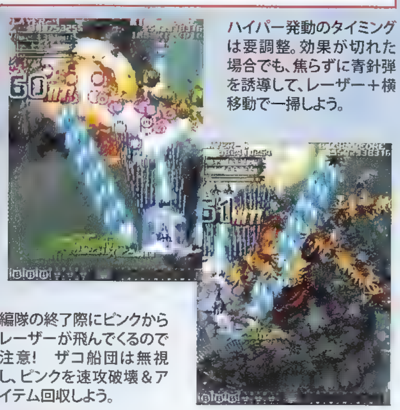

本体の中央部分にある連射砲台×２門だけ注目。左右同時に交差軌道の青針弾を撃つので、片側のすき間へ逃げ込もう。

名称	得点
フラフィ	240Pts.
ヒガク	本体:280Pts. 砲台:150Pts.
ソガク	本体:340Pts. 砲台:220Pts.
ワタリリ	本体:200Pts. 砲台:100Pts.
リリ	土台:1,330Pts. 砲塔:490Pts.

AREA D ピンク近辺の蜂アイテム×2個は取り逃し厳禁!

表ルートへの合流ポイントは、クロウバー編隊が階段状に等間隔で出現する。とはいえ、中ボスでハイパーを発動してあれば、編隊の終わり際までショット相殺が可能。早めに切れてしまった場合でも、基本通りに画面全体を使って切り返せばいい。

また、裏ルートを通ってきた場合のみ、左側の小島にピンクが配置されている。ピンクの左上と右上付近には蜂アイテムがあるので、手早くピンクをレーザー相殺で破壊し、アイテム回収の時間を確保していこう。



ハイパー発動のタイミングは要調整。効果が切れた場合でも、焦らずに青針弾を誘導して、レーザー+横移動で一掃しよう。

編隊の終了際にピンクからレーザーが飛んでくるので注意! ザコ船団は無視し、ピンクを速攻破壊&アイテム回収しよう。



アイテム補足



ゲート直後の蜂アイテムは、通常スクロールへ戻る前でないと間に合わない。

AREA E セオリー通りに焦らずレーザー相殺で切り返し

地下ゲートまで続くラッシュ地帯は、基本的にリリ&ピンクのレーザー相殺を重視したレーザー攻撃+切り返しが基本。これさえ注意しておけば、特に難しい弾避けは必要無い。

まず、陸地の背景を目安に画面中央〜右側に配置された1セット目のリリを破壊。続いて、右〜左→左〜右の順番で出現するクロウバー編隊を切り返し1回で一掃する。後は右→左移動で2セット目のリリ&ヒガクをまとめて破壊し、フラフィ編隊&撃ち漏らしを切り返して片付けよう。

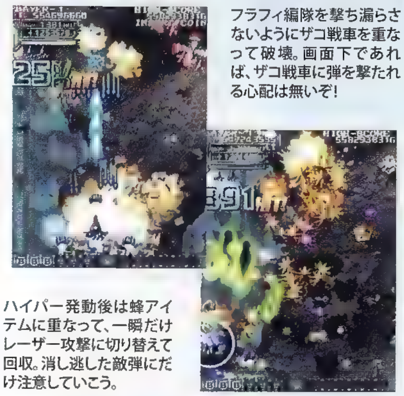


クロウバー編隊は赤弾の前を横切るように切り返し。折り返しで絡むフラフィ編隊は、一瞬だけショット攻撃にして破壊だ。

ゲート直前のラッシュも焦らず右→左→右と大きく切り返し。ピンク破壊後は中央後部のヒガク×2台を見落とさないこと。

AREA F ハイパー発動後にアイテムを回収

ゲートが開いた後の逆スクロール中は、正面からフラフィ編隊が絶え間なく出現。背後からザコ戦車群も出てくるので、画面下をキープしながらショット攻撃でザコ戦車を重ね撃ち。ザコ戦車を一掃した段階でハイパーを発動し、画面の左右端にある蜂アイテムを回収していこう。



フラフィ編隊を撃ち漏らさないようにザコ戦車を重なって破壊。画面下であれば、ザコ戦車に弾を撃たれる心配は無いぞ!

ハイパー発動後は蜂アイテムに重なって、一瞬だけレーザー攻撃に切り替えて回収。消し逃した敵弾にだけ注意していこう。

AREA G 蜂アイテムを回収してハイパー継続

3回目のハイパー以降は、蜂アイテムを残らず回収できれば、ボスまでハイパーを継続可能。結果的に大量の敵弾を消しながら進むので、ジクウコウの出現を見落とさないよう注意しよう。

ハイパーのつなぎ方としては、右側ピンクを破壊した後にフラフィ編隊を優先して破壊。ハイパーが切れて敵弾が少なくなった状態で、蜂アイテムを回収→左側ピンク&ザコ戦車を破壊してゲージを回復。これで無理なく4回目のハイパー発動につなげられるハズだ。



ハイパーショットの相殺を基本に、ジクウコウが見えたら一瞬だけレーザー攻撃に切り替えて即破壊。

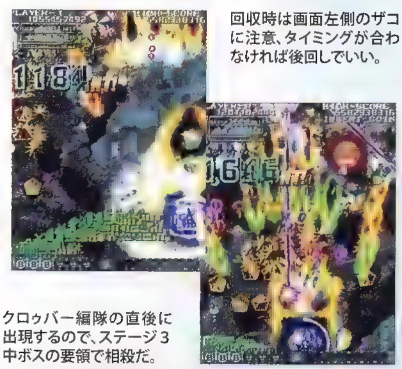
焦っての蜂アイテム回収は危険。ハイパーが切れれば、弾幕も薄くなるのでアイテムの回収も簡単だ。

BOSS



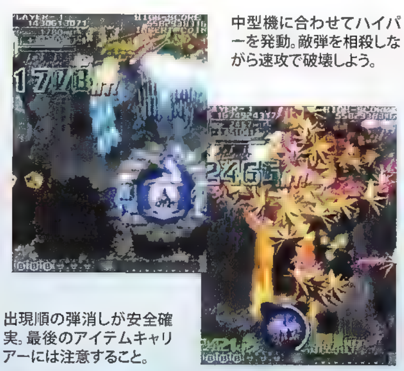
AREA H ピンクが撃つ弱レーザーに御用心?

ハイパーゲージを再度フルチャージできた時点で、即座に4回目のハイパーを発動。画面右端ある蜂アイテム×3個を即座に回収していく。後はジクウコウの見落としに注意して、ハイパーショットで敵弾を相殺しながら進むだけでOK。唯一の注意点としては、背景の高台に置かれたピンク×3台がそれ。うっかり忘れていると、弱レーザーで撃ち抜かれるので、背景などの目印を決めてレーザー攻撃で相殺&破壊しよう。



回収時は画面左側のザコに注意、タイミングが合わなければ後回しでいい。

クロウバー編隊の直後に出現するので、ステージ3中ボスの要領で相殺だ。



中型機に合わせてハイパーを発動。敵弾を相殺しながら速攻で破壊しよう。

出現順の弾消しが安全確実。最後のアイテムキャリアーには注意すること。

AREA I 桟橋のザコ戦車でゲージを回復

ピンク×3台の破壊中にハイパーが終了するので、そのまま画面中央のザコ戦車群に繋いで再度ゲージを回復する。その直後に画面右端から出現した中型機ビーナスズフライトラップで、5回目のハイパーを発動。ボス前のゲートにもピンク×3台が設置されているので、中型機を破壊したらハイパーレーザーに切り替えて相殺。この際に左端から出現順で破壊すれば、弾消し効果が連続して無理な切り返しが必要なくなる。

名称	得点
ヒガク	1,900Pts.
ピンク	初期版:16,200Pts. Ver.1.5:356,200Pts.
ビーナスズフライトラップ	初期版:86,400Pts. Ver.1.5:446,400Pts.
クロウバー	7,800Pts.
エイコーン(ボムキャリア)	1,000Pts.

STAGE-4 BOSS



レイン

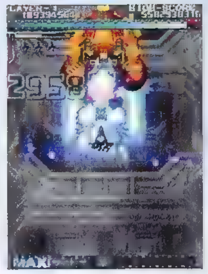
ボス本体への張り付き&撃ち込みポイントを覚えれば、ゲージ回復～ハイパー使用で速攻撃破も可能。最終ステージに向けて、ボムのストック数を温存しておこう!

■BOSS DATA

名称	得点
第一形態	400,000Pts.
第二形態	500,000Pts.
第三形態	4,000,000Pts.

ハイパー発動で形態を飛ばせ!

第一形態が長くて厄介なレイン戦では、序盤の張り付きで効率よくダメージを与えるのが重要。ボス本体に貼り付けるポイントは、パターンⓐのブースター破壊後と、パターンⓒの中型ビットを放出した直後になる。これでゲージを回復すれば、ハイパー発動で即座に形態変化が可能。道中や別のボスでも役立つテクニックなので、パターンに組み込んでみよう。

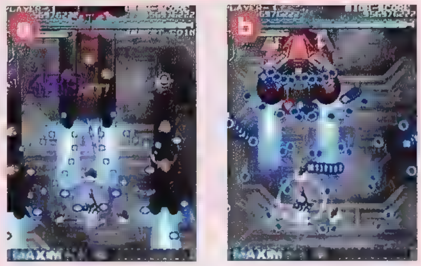


ⓐでは本体の砲台ハッチが開くまで張り付き撃ち(通称:オーラ撃ち)が可能。

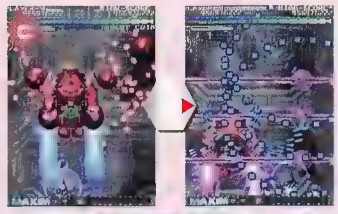


画面を下がってくる間に張り付き、押しつぶされる前にハイパー発動で終了。

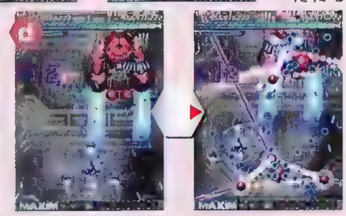
第一形態



ⓐはブースター×4本を破壊すればOK。ⓑは自機狙いの5ウェイ×2を注視して、そのすき間で少しずつ横移動すればいい。



中型ビット×6個を放出するⓒは、本体が画面の一番したに到達するとレーザーを絡めた複合弾幕に変化して厄介だ。



きちんとレーザーを撃ち込んでいれば、ⓓは見ることが無い5番目のパターン。4番目はⓑと同じ攻撃パターンとなる。

第二形態



ⓔは飛行パーツの脇で連射弾のすき間に入って、中型ビットのレーザーを相殺&本体の高速弾を回避。小型ビットを大量放出するⓕは、小型ビットの展開中に撃ち込めば形態変化する。

第三形態



自機狙いで高速&低速の連射弾を撃つⓖは、高速針弾を誘導&回避で問題無し。オーラスのⓗは大きく動かないで、ボス正面で赤レーザーの相殺弾を引き付けて少しずつ移動しよう。

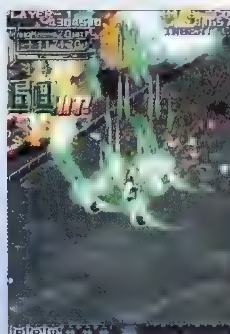
ただの調整版にあらず!?

『怒首領蜂 大復活』Ver.1.5変更点

ほとんどの店舗では既に基板が交換されて、稼働スタートしている『大復活』Ver.1.5。細かな変更点はリストにまとめた通りだが、そのほとんどが快適なプレイを目指した内容修正となる。

その中でも特に注目したいのは、「新たなショットタイプの機体を追加」されたこと。これまで2機種から自機を選択可能だったが、新たにワインダーショットの機体を選べるようになった。

また、パワースタイルの限定条件だったオートボムを標準装備に変更。これにより、ボムを抱え込んだままでミスしなくなったのは、駆け出しのプレイヤーにとってうれしい配慮といえる。



『首領蜂』シリーズのファンにはおなじみの緑ヘリが往年の追加機体として大復活! レバー入力の方向でショットの射角制御をできるが、その操作には慣れも必要だ。



標準装備となったオートボムだが、通常時よりも効果&無敵時間は短い。レーザーや体当たりなどでミスすると、オートボムが連続発動して無駄撃ちしやすいので注意!

●Ver.1.5変更点リスト●

- 新たなショットタイプの機体を追加
- ボムアイテム取得時の回復量を1個に変更
- 両スタイルでオートボムを発射するよう変更
- プレイヤースコアの上限を変更
- エクステンドボーナスの設定を変更
- ボムスタイルと比べて、パワースタイルでハイパーカウンターゲージが溜まりやすいように変更
- GPS累計得点にかかる倍率のボーナス値を変更
- 2周目に突入する条件を変更
- 2周目(表)の難易度を調整
- 一部敵キャラクターの得点を変更(下記を参照)

■STAGE-3■

ショウウン:132,000Pts.

空母アガメムノン(主砲):45,000Pts.

駆逐艦マリーゴールド(本体):250,000Pts.

巡洋艦ハイドレインジェ(本体):350,000Pts.

名称	ジクウコウ
得点	30Pts.

既存敵キャラスコア変更点

ステージ1～3で得点が上方修正された敵機は以下の3種類。

名称	キガク(STAGE-1)
得点	第一形態:107,500Pts. 第二形態:158,500Pts.

名称	ロータスルート(STAGE-1)
得点	第二形態:52,300Pts.

名称	レイヴン(STAGE-2)
得点	353,200Pts.



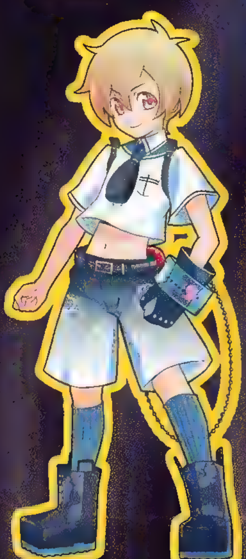
呪いシステムの詳細をチェック!

まもるクンは呪われてしまった!

まもるクンは呪われてしまった!
■メーカー：ガルチ／グレフ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2008年7月(稼働中)
■使用基板：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

『まものろ』いよいよ稼働開始！　今月は、呪いシステムの基本情報と各ステージの概要を紹介するぞ。ステージごとにさまざまなルートが用意されているので、何度もプレイして新たなルートを開拓していこう。



呪い弾で敵を呪ってダメージを与えよう

呪い弾は、発射時のゲージの量に比例して敵を呪っている時間が長くなり、さらに呪った敵を中心に発生するフィールドのサイズが大きくなる。フィールドにザコ敵が触れると触れた敵も呪い状態になるので、うまく巻き込んでやればスコアアップが期待できるぞ。

また、呪い弾自体にも攻撃力があり、ためが多いほど威力が上がる。ザコ敵や呪えないフィールド上の硬い障害物などを破壊するのにも使えるのだ。





呪い弾[illegible]敵弾を消すフィールドが発生[illegible]

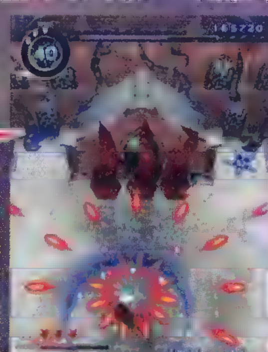




自分を呪って一定時間パワーアップ

呪い弾をためずにすぐに発射すると、自機の正面に小さなフィールドを発生させ、このフィールドに触れると自分が呪われて一定時間攻撃が強化される。強化が終了すると自機のパワーアップが一段階下がるので、ここぞという時に使おう。なお、自分が触れる前のフィールドにザコ敵を触れさせると呪うことができる。[illegible]ザコ敵はかなりのところでも、そのザコ敵を呪ってスコアを稼ぐことができるのだ。もちろんボスにも有効だ。





ゲージの目盛りが1未満で発射すると、正面に小さなフィールドが発生。

コレに触れると、自機が強化される。ただし、終了後はパワーアップが1段階下がる。



バラエティ豊かなステージの概要を紹介

『まもの ろ』は、五つあるステージを自由に選んでプレイしていく。後半に選ぶほど難易度が上がるので、選択する順番も重要だ。

桜の古郷

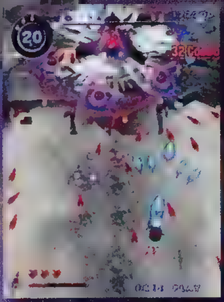
BOSS 六華

比較的スタンダードな構成のステージで、本作の基本を覚えるのにオススメだ。途中分岐が1カ所あり、右側は耐久力の高い氷の柱が多数出現、左側は進行を阻む柵が設置されている。どちらも難度は大きく変わらないので、両方チェックしてみて遊びやすい方を選ぼう。

なお、ボス戦直前で回復アイテムが入手でき、道中の難易度もそれほど高くないので、ライフが少ないときに選択するのもいいだろう。



全体的に敵しい弾幕は少なめ。呪い弾や攻撃の方向変更などの基本を練習するのに最適だ。



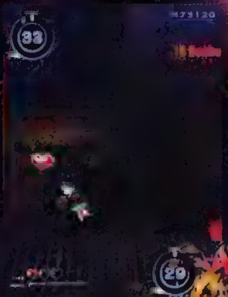
[illegible]

冥界入り口

BOSS 天狐、空狐

古の神社の境内のような場所を進んでいくステージ「冥界入口」。道中に横道が2カ所あるが、1本目の横道に入ると2本目の横道には行けないので注意しよう。横道では中型機がたくさん出現するので、稼ぎを狙う際には必ずどちらかの横道を進むようにしよう。

このステージでは、自機にゆっくり追ってくるお札状のザコ敵に注意。色が黒いので見えづらく、後ろからも近付いてくるので見落とさないように。



1本目の分岐の後半で回復アイテムが入手できる。ライフが減っている場合はこちらを進もう。



ボスは2体一度に出現。一方を集中攻撃して各個撃破していくことで、被弾を最小限に抑えよう。

空中庭園

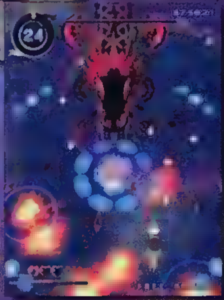
BOSS 天蒼扇

「空中庭園」は、複数の浮島と橋でつながったステージ。ルートが複数あるので、何度もプレイして自分に合ったルートを探し出そう。道中で注意したいのは黄色い機雷状の敵。ショットを当てると爆発して弾を全方位にばらまいてくるので、離れた位置で倒すようにしよう。

また、道中にある青いワープゾーンに触れると、離れ小島に飛ばされるが、狭い島の上での戦闘になるので、回避に自信が無い場合は避けた方が無難だ。



機雷状のザコ敵は、中型機の呪いに巻き込むなどすることで、倒しても弾をばらまかなくなる。



空爆とばらまき攻撃を仕掛けてくるやっかいなボス。後半にこの面を選ぶと空爆が強力になる。

南国寺院

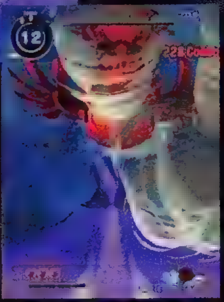
BOSS 婆娑婆娑

マンタに乗って海上を疾走する南国寺院ステージ。今回紹介している五つの中で唯一の強制スクロール面となる。左右から船が現われて砲撃を加えてくるところでは、乗っているタコをすべて倒すと船を破壊できる。素早く倒すと出現する船の数が増えて稼ぐことができるぞ。

なお、ステージ開始直後とマンタに乗る直前で回復アイテムが入手できるので、前のステージでライフが減ったときに選ぶのがオススメだ。



道中はマンタの上しか移動できないので、攻撃を避けるときに追いつめられないように考えよう。

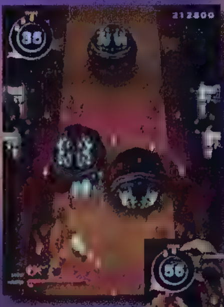


巨大な海賊船のボス。当たり判定が大きい竜巻攻撃に注意。ばらまきは呪い弾を発動して相殺しよう。

カラクリ城

BOSS 阿含陀羅

場所ごとにさまざまなギミックが用意されているカラクリ城。一定距離進むことに二つの階段があり、どちらを選ぶかで次に進むところが決まる。道中には鉄球が転がってくる、巨大な鎌が高速で回転するといったトラップが仕掛けられており、これらをいかに回避していくかが重要なポイントとなる。鉄球や鎌は破壊できないが、ショットや呪い弾を当てることで動きを遅くして、そのスキに避けて行かなければならないぞ。



シューティングではまずあり得ないさまざまなトラップが迫る。非常に頭を悩ませるステージだ。

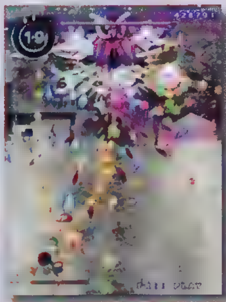


左右から殴り掛かってくる腕を使って、顔からのレーザーを避けながら攻撃していくボス戦。

「ミッション」を選択してスコア稼ぎ＆タイム回復を狙え！

各ステージをクリアすると、そのステージの「ミッション」が出現。ミッションは、ゲーム開始時の「プロローグ」のような短い道中と、ステージ時よりも大幅にパワーアップしたボスで構成されている。クリア時のタイムボーナスがステージをクリアしたときよりも多くもらえるので、稼ぎプレイをする際や、長く遊ぶためには積極的に選択していかなければならないぞ。

また、ミッションをいくつかクリアしていくことで、特殊なミッションが追加されるぞ。



ミッションではパワーアップしたボスが登場。ライフに余裕があるときに選択したい

「タイムアタックコース」公開！
時間との戦いを制するのだ!!

機動戦士ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM
ガンダムVS.ガンダム

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年3月（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用

今月は、新たに開放された新たなモード「タイムアタックコース」の詳細をお届け。君はもうプレイしてみたかな!?

君はもう挑戦したか!?
タイムアタックコース解説



どれだけ効率よく敵機を倒せるかがカギとなるモードだ。いろいろ模索してみよう!

Text：タンカー

最速でのクリアを目指せ!!

とにかくスピードが命となるタイムアタックコース。クリア時間を少しでも早めるために、以下を参考にしてほしい。なお、基本的にCPU僚機への命令は「突撃」にしておこう。

1戦目では耐久値の低いガンダムXが大量に現れ、後半でソシエが出現する。ソシエは耐久値が高いので放置し、ガンダムXのみを倒そう！

2戦目では、耐久値の低い∀ガンダムが大量に出現する。後半にはシローが乗る陸戦型ガンダムが出現するが、これも放置して∀ガンダムのみを狙っていこう！

3戦目では、キュベレイMk-IIとフリーダムガンダムが出現。キュベレイMk-IIは耐久値が高いので放置したいところだが、1機は倒さなければステージをクリアできない。キュベレイMk-IIをCPUに任せ、自機はフリーダムガンダムを倒そう。

4戦目では、ウイングガンダムゼロが大量に登場。大技を多用してくるので、そのスキを冷静に狙っていこう。最後に出現するザク改は、2機倒さなければ終わらないので注意しよう！

5戦目開幕はドム1機で始まるが、すぐに高い壁の上に次々とハイパーモードのゴッドガンダムが現れる。ドムをCPUに任せて、自分はゴッドガンダムの処理に回ろう。後半でシャア専用ザクが出現する辺りになったら、CPUに耐久力を削らせたドムを撃破。そのままシャア専用ザクは放置で、ゴッドガンダムを倒してステージクリアしよう。

6戦目では、開幕に出現しているガンタンクが曲者。これを先に倒しておかないと、遠距離から砲撃され続ける。早めに倒そう！

7戦目ではνガンダムが大量に出現する。途中でグフ・カスタムと同時に現れるνガンダムは1機残し、グフ・カスタムを倒してから相手にすること。こうしないとアレックスとビギナ・ギナが出現してしまい、3機同時に相手にすることになる。

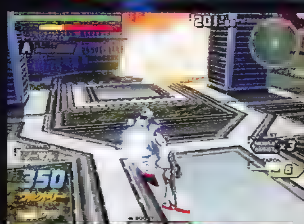
ファイナルステージは、おなじみデビルガンダムが相手。

開幕のビームを気を付けて、威力の高い攻撃で早めによろけさせることを意識して戦っていこう。

後半になると、後方にはGクロスオーバーが大量に飛んでくるので、なるべく前で戦っていくようにすれば楽になるぞ！

タイムアタックコース・ステージリスト

1戦目	STAGE #1（Gガンダムステージ）	5戦目	STAGE #5（Vガンダムステージ）
2戦目	STAGE #2（ガンダムSEED DESTINYステージ）	6戦目	STAGE #6（0083ステージ）
3戦目	STAGE #3（ポケットの中の戦争ステージ）	7戦目	STAGE #7（ガンダムXステージ）
4戦目	STAGE #4（ガンダムSEEDステージ）	BOSS	STAGE #FINAL（ボスステージ）



タイムアタックモードでは、低コスト機体でもやり方次第でかなり早いタイムが出せる!



低耐久値の敵が多く出現するステージでは、あせらず確実に敵機の硬直を狙おう。

G事典 **補足:**タイムアタックモードでは、弾切れが起こらないガンダムMk-IIや、ラッシュができて足を止めない、高威力の武装を持ったガンダムF91などがオススメだ! そのほかにも面白い機体はあるので、タイムアタックモードに適した機体を探してみよう!

素早い動きで幻惑せよ！
シャア専用ザク
Text:タンカー

「通常の3倍」を使いこなせ

シャア専用ザクといえば、やはり特殊射撃「通常の3倍」を使わなくては話にならない。「通常の3倍」の効果時間は短いので、その使いどころが戦局を左右する。

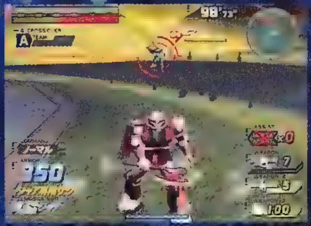
シャア専用ザクの武装はザク・マシンガンで、敵機をダウンさせずに攻め続けることに長けている。「通常の3倍」中はこのザク・マシンガンの性能をフルに活用した攻めを狙いたい。具体的にどうすればいいかというと、モビルアシストのドップを使っての十字砲火だ。

ドップは出現した3機がゆっくりと突進しつつ、意外と広範囲にマシンガンを乱射してくれるため、敵機の動きを制限しやすい。そこに横から自機のザク・マシンガンで攻撃を仕掛ければ、すべての攻撃を避け切るのが困難になる。

後はこれを繰り返しつつ、敵機をダウンさせないように攻め続けよう！

相手が発生の早い格闘を持っている機体の場合、格闘で暴れてくることがある。これを考慮に入れ、スキを見せないように動こう。


十字砲火で攻め続けろ！　モビルアシストが消えたら、タイミングよく次を呼ぼう。


着地硬直を抜刀モーションでキャンセルすることで、大幅にスキを軽減できるぞ！

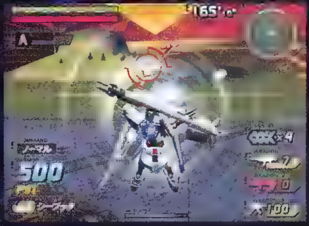
相手の進行方向を先読みせよ！
ガンダムF91
Text:タンカー

ビーム・ランチャーを当てろ

ガンダムF91のビーム・ランチャーは、曲げ撃ちが可能。やり方は、正面の相手に対して曲げたい方向にほんの少しだけ体を傾け、ビーム・ランチャーを撃った瞬間に真後ろへダッシュする。これで、1発だけ相手のステップ1回分ほどの位置に曲げることが可能だ。遠距離での適当なばら撒きや、中間距離でこう着状態に陥った際のけん制として優秀なテクニックだ！　ビーム・ランチャーは1発で相手がよろけるので、うまく当たったらすぐにビーム・ライフルにつないでダメージを与えよう！

「質量のある残像」中は、射撃から格闘へキャンセルすることが可能。近距離で射撃が当たったら、そのまま格闘コンボへつないでダメージを稼ごう。射撃を乱射して弾数をムダに使うよりも、威力が増えるぞ！

また、「質量のある残像」が使用不能の状態でも、発動モーションだけは出すことができる。この発動モーションでさまざまな行動をキャンセルできるので、格闘を途中で止めるといったフェイントに使える。


シリーズおなじみの「曲げ撃ち」を使える！　うまく使いこなせば、けん制として優秀だぞ！


チャージショットは誘導性能が優秀。余裕があれば相手の着地などに合わせていきたい。

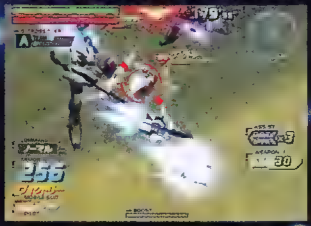
パーツ射出を使いこなせ
ヴィクトリーガンダム
Text:タンカー

ヴィクトリーガンダム運用法

ヴィクトリーガンダムといえばシールドガードやボトム・ファイター形態の格闘に目がいきがちだが、ほかにも面白い戦い方が豊富にある。中でも実用的なものを少し紹介しよう。

通常形態の変形で相手の頭上をほんの少し通り越した瞬間に、サブ射撃→特殊格闘とすることで上空を高速で旋回することが可能。相手側から見ると、頭上に飛んできたヴィクトリーガンダムが超高速で旋回しているように見えるので、対処に困るだろう。この後、すぐにコア・ファイター形態から通常形態に戻り、真上からサブ射撃で攻撃する。サブ射撃自体には当たらずとも、広い範囲に起こる爆風に当たりやすいぞ！

トップ・ファイター状態のサブ射撃は、撃つまでのスキが大きめだが、かなり高くジャンプしてからハンガーを射出する。これを使い、こちらの硬直を狙いにきた相手の射撃を避けつつ攻撃が可能。トップ・ファイター時はビーム・ライフルからサブ射撃がキャンセルで出せるので、意外と使い道は多いぞ！


変形状態で頭上を取ったら、サブ射撃→特殊格闘で相手を混乱させろ！


トップ・ファイターのサブ射撃は、かなり強い回避手段となる。緊急時に使ってみよう！

一度捕まえたら逃がさない
∀ガンダム
Text:ニクマン

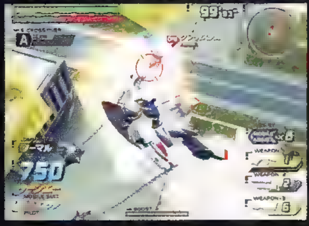
小刻みな動きをマスター

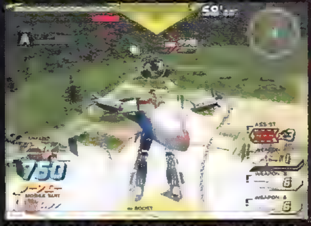
移動しながら撃てる∀ガンダムのサブ射撃。接近手段としても優秀だが、硬直の短さを利用して空中ステップをキャンセルして使うと、小刻みな動きが可能になるぞ。

ステップモーションの途中でキャンセルした場合、そのままではステップの勢いが残って硬直が生まれてしまう。そこで、サブ射撃を入力した直後に一瞬ブーストボタンを押すことで、ステップ移動の勢いを消すことができるぞ。すぐに再行動可能となるので、再浮上やステップで敵機を追い詰めよう。

また、ステップの終わり際をキャンセルした場合、下方に素早く落下することができる。敵機が高飛びで逃げようとしたら、素早く先に着地してブーストを回復し、有利な状況で再接近しよう。

このテクニックは、サブ射撃が弾切れのときにも使用可能だ。小刻みな動きでフェイントをかけつつ相手の動きをよく見て、バックステップに対してはメイン射撃、横へのステップに対しては格闘で攻撃しよう。


サブ射撃は、レバーニュートラルかつ、ジャンプボタンを押さないで入力しよう。


ダウンを奪ったら、起き攻めで一気に攻めよう。モビルアシストが有効だ。

全国大会も終了！ 新たな動きは!?

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

全国大会も終了!! カード追加も待ち遠しいが、まずはニンテンドーDS『三国志大戦・天』で盛り上がれ!?

おわびと訂正：前回お伝えした回復舞陣の効果ですが、バージョンアップにより[illegible]。
回復害陣内での回復は、戦闘中（弓による射撃など）は回復効果が低下する。

付録DVD 収録コンテンツ

三国志大戦3
頂上対決からトップブレイヤーの思考を読み取れ！

過去に流された頂上対決の中から、4月25日の頂上対決「或椿vs水使い」を、解説付きで収録。君主たちの妙技を手本に、自分のプレイに磨きをかけよう！

アルカディアモバイルも好評掲載中!!

アルカディアモバイルでは、これまでの記事や英傑伝、fan114によるコラムを掲載中！ 今すぐチェックだ!!

DVD 連動

一味違った勝ち方を目指せ！

号令を使わない戦い方を覚えよう

号令を中心としてデッキを組み、武力で押す戦い方は安定した強さがある。しかし、一味違った戦い方で勝ちを目指すのも一つの楽しみ方だぞ！

超絶強化を使った戦い方

高い武力で各個撃破



超絶強化計略を使い、その武力で相手を撤退させ、攻城を狙うスタイル。代表的なのは【SR】呂布の「天下無双」だろう。これは非常に強力な計略だが、号令を使って突撃などを駆使されるとそれだけでは抑えきれないことも。敵のせん滅を狙うだけでなく、城に張り付いた味方を援護し、妨害に来た敵を各個撃破するのだ。



自身が城に張り付くだけでなく、各個撃破で敵にスキを作り、その間に攻城を決めろ！

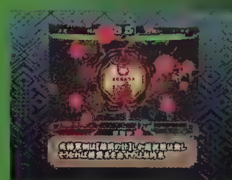
DVD 連動 4月25日頂上対決 或椿VS水使い

今回のDVDにも、いわゆる「弓連環」を使うプレイヤーの一人である「水使い」のプレイが収録されている。

いわゆる「連環の計」だけでなく、「憤激戦法」で粘っての各個撃破や守り、攻城などは非常に参考になるポイント。

また、「先生」こと「全武将が○○」氏と「にしじまん」氏による解説が行なわれており、この試合でのポイントとなった場面、弓兵ならではの基本かつ重要なスキルの解説もされている。

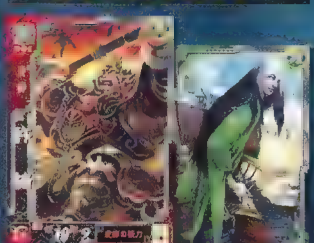
もし、号令を使ったデッキだけでなく、このタイプのデッキを使用してみたいと思うのであれば必ず参考になるはずだ。これを見て号令無しで上位を目指してみるのも良いかも!?



「水使い」の攻城は非常に参考になる動きだ。

妨害と弓兵の組み合わせ

相手の力を封じよ！



いわゆる、「弓連環」などといわれるタイプのパターンで、強力な弓兵で敵を倒しつつ、号令には「連環の計」などの妨害計略で対処する。

また、妨害を警戒させ相手をばらけ、それを各個撃破するのも一つのやり方。当然、計略の範囲内に敵がまとまったら迷わず計略を使い、攻城を狙うといいだろう。



強力な弓兵を軸に妨害計略を警戒させて敵を封殺したい。陣略もうまく使いたい。

陣略を使った戦い方

陣略で武力の底上げ



ゲージマックス時に効果の永続する陣略を敵陣で使い、味方の武力を底上げして攻め立てるやり方。

コストが低めで武力の高い武将でごり押ししたり、召喚兵を使って手数を増やすのが重要。まとめてせん滅されると危険なので、召喚兵を使った間断ない攻めを続けることで、相手の息切れを誘おう。



左右に別れて攻城をすることで敵の戦力を分断しつつ、隙を見付けて攻城までつなげ！

今度の戦場はニンテンドーDS!!

三国志大戦・天

すべての面においてパワーアップ!!

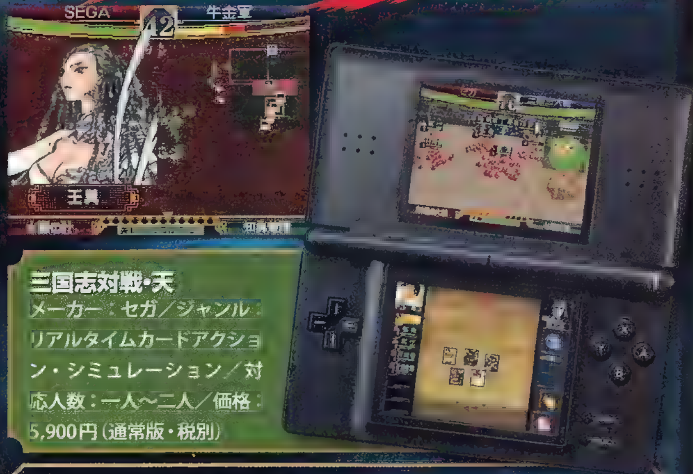
ニンテンドーDS版の三国志大戦の新作、『三国志大戦・天』が満を持して登場!

今回基本となるのは全国のアミューズメント施設で好評稼動中のアーケード版『三国志大戦3』。カードの種類や軍師の存在などは、それと同じものが用意されている。

今作では、前作と違い画面を上下で表示。下のタッチパネルで武将を操作し、上の画面に戦闘画面が表示されるようになった。前作に比べ、画面が格段に見やすくなり、アーケード版と似た感覚でプレイすることができる。

また、操作感も向上しており、こちらも前作よりスムーズに武将を動かすことができる。よりスピーディにゲームが展開されるぞ。

このように、さらにアーケード版に近いプレイができるようになったため、アーケード版をプレイしている人にも充分楽しめる作りになっているのだ!



三国志対戦・天
メーカー:セガ/ジャンル:リアルタイムカードアクション・シミュレーション/対応人数:一人〜二人/価格:5,900円(通常版・税別)

四つのモードを収録!

ゲーム内には四つのモードがあり、新モードであるシミュレーションのような「戦略ノ章」。練習ができる「鍛錬ノ章」。データ閲覧やデッキを構築する「軍議ノ章」。そして通信でプレイヤー同士で対戦をすることができる「通信ノ章」だ。

収録モード
戦略ノ章
鍛錬ノ章
通信ノ章
軍議ノ章
用語解説

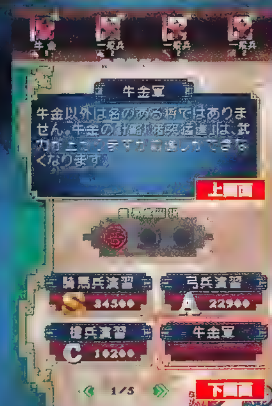




さまざまなデッキと訓練せよ!

さまざまなデッキを相手に模擬戦で訓練をするのが「鍛錬ノ章」だ。「鍛錬ノ章」では、軍師のアドバイスのもと、COMと対戦を行い腕を磨くことになるぞ。また、結果に応じてランクが表示される。より高得点を目指すのも楽しみかたの一つだ。





このように、上に対戦相手が、下に現在までの評価が表示されるぞ。

限定版にはEXカードが3枚も!

本作の限定版には、なんと3枚ものEXカードが付いてくる。アーケード版をプレイしているプレイヤーであればぜひとも入手しておきたいカードといえるだろう。

今回付属するカードは全て魏のカード。どれも排出されるカードとは一味違った性能と絵柄になっている。これを使って覇者を目指すのもまた一興か!? 自分だけのオリジナルデッキを作れ!



このカードはほかの二つと違い通常版にも付属するぞ。CLAMP先生による王異で、特技は防柵と魅力を持つ弓兵だ。





徐晃は小川悦司先生が描いている。一見して排出版と変わらないように見えるが、こちらはコスト2.5になり復活を持っている。

中国全土を舞台に奸雄たちが凌ぎを削る！

戦略ノ章

今作で追加された新モード。中国全土を舞台に、天下統一を目指して戦うシミュレーションゲームのようなモードだ。各地に都市が存在するので、手持ちの武将カードから武将を配置し戦闘して領土を広げていくのだ！　いかに侵略と防衛をバランスよく実行するかを考え、中国の覇権をかけて戦うのだ。

マップは、三国志の歴史上有名なシーンを題材にした舞台が多数用意されており、時代設定に応じてさまざまなイベントが起こる。三国志のファンであれば思わずニヤリとしてしまう場面も多いだろう。



英傑伝のようにイベントも用意されている。イベントコンプリートを目指せ！



黄巾の乱などといった有名な出来事を駆け抜けろ！



防衛の武将も残しつつ進攻する必要があるため、手応えは十分!?

カード図鑑やデッキの編成ができる！

軍議ノ章

これまでの戦績や、所持している武将カードの確認、対戦で使うデッキ編成などが行えるのがこのモードだ。

武将はさまざまな特技や計略を持っているので、ここでその能力をしっかり確認してデッキを作り、うまく運用したい。





各武将のボイスもフル収録。アーケードではなかなか聞けないレアなセリフも聞ける!

Wi-Fiやワイヤレスで通信対戦！

通信ノ章

Wi-Fiコネクターを経由したり、近くの友人とワイヤレスで通信して対人戦をするのがこのモード。ある意味、最も三国志大戦を楽しむためのモードといえる。

Wi-Fi通信であれば、全国のプレイヤーと対戦することが可能。全国対戦を選べば、自動で対戦相手を探してくれる。対人戦の好きな人にはもってこいだ。

また、近くの友人などと対戦するのも一つの楽しみ方。お互いに作ったデッキを披露して、腕を競い合い、切磋琢磨して全国対戦に挑むのもアリ。

見知らぬ人との対戦に気後れすることもあるかもしれないが、全国対戦はぜひともチャレンジしよう！



マナーレベルが追加され、これが高ければ、マナーの良いプレイヤーと対戦ができる。

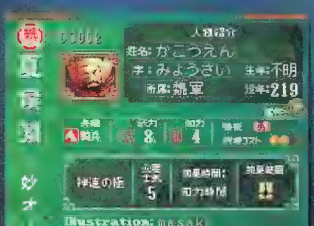
DSオリジナル武将も登場！

「三国志対戦・天」では、DS版だけのオリジナルの武将も多数登場するぞ。イラストはもちろんこのために新たに描き下ろされたものだ。

見た目が変わっているだけでなく、アーケード版の2までにあった計略が存在したりと、「三国志大戦」のプレイヤーなら思わずうれしくなってしまうようなものも多いぞ。


新計略・忠義の援兵。最大兵力を越えて回復する計略だ。


計略・夷陵の炎を持った陸遜。その計略範囲は健在だ。



DSオリジナル武将を見ると、アーケード版の新カードも期待度が高まる!?


神速の極を持った夏侯淵が登場！　コスト2でこのスペックは!?

fan114の

『三国志大戦・天』は？

ん？　ちょっと編集の上田さん！　先月号でコラムリニューアルするからよろしく～」とか言ってませんでしたっけ？　どこ探してもリニューアルしてませんよね？いきなり話が違うじゃないですか（笑）！

ふむ……はい、ええ、なるほど、来月号で掲載予定の全国大会総評と合わせてリニューアルすると？　今度こそホントですね？　まったく、上田さんには困ったものです。

ってなわけでですね、発売を目前に控えたニンテンドーDS版ソフト『三国志大戦・天』（以下『天』）。今回、皆さんよりもちょっぴり早く触らせていただきましたので、簡単なプレイレビューを。

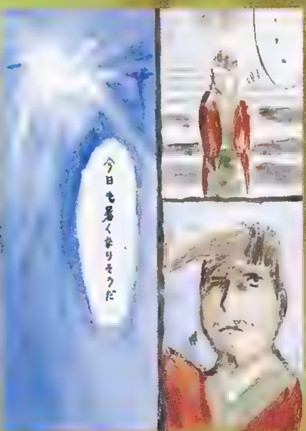
さてさて、『天』では前作で実行できた武将カードの重ねや、城門への重複配置などもできなくなっており、プレイング面は大幅に改善されているように感じました。槍撃ゲーなんていわれることもなくなるでしょう。そして、なんと言っても一番の注目の「戦略の章」！　上でも書かれていますが、大戦にシュミレーション要素が加わり、やり応え抜群！　敵との戦いはもちろん大戦形式。智謀を駆使して領土を拡大するべし！　間もなく発売の『三国志大戦・天』乞うご期待です！

三国志大戦享楽的雑多企画頁

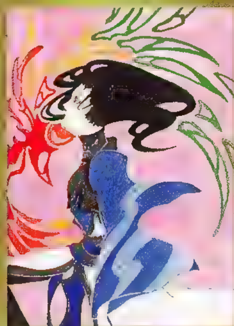
銅雀台

三国投稿演義

いよいよ全国大会も決着、新たな王者が誕生しましたな！　当コーナーも投稿の激戦区として、負けじと歴史を刻んで参りますぞ！



（良将九品・岡山県　鴉文君）
☆一見愚鈍に見えたという名軍師・荀攸殿の人となりが凝縮された、絵画のごとき見事な作。季節的にもまさに夏真っ盛りの今、強いシンパシーをも感じますなぁ！



（軍師九品・千葉県　蒼樹さん）
☆鮮やかに描かれた周瑜殿。美周郎の色香漂う一枚です！

（良将七品・沖縄県　泉かなめさん）
Ⓗ曹丕様も幼少のころは、このように無邪気だったのでは？　ひそかにこちらの張遼殿の様子に、子守りとか似合うと考えるのは不遜ですかな!?



fan114が選ぶ！
雄飛傑作

街でよく配っている広告入りのポケットティッシュ。それを断っている様子とのこと。

渋い。すさまじく渋い。無視せずきっちり断るあたりも渋い。

ゲーム中の能力といい、何から何までこの董襲という男は渋いですな（笑）。かなり僕好みなイラスト、ゴチでした～♪

超絶名作



（破軍星六品・山口県　刃さん）

遅れて来たひゃっはー。

先月好評のうちに閉幕となりました投稿局地戦「群雄爆走戦」ですが、遅れて投稿してきた投稿君主がおりました。しかも一人だけ！　よってこちらで公開市中引き回しの刑に処す。

次号では新たな局地戦のテーマを発表する予定ですゆえ、今度の局地戦では遅刻者が出ぬよう祈っております！



（英傑六品・宮城県　はなやか涼子君）
☆偽帝に大量生産の極意を教える大将軍。……いや、攻城兵というかなんか香車の人がロケットで飛んでますが!?



（十品・広島県　ジョ☆さん）
Ⓗ各武将＆軍師呂蒙殿で守り万全。しかし、攻めはどうし（以下転進）



（大英傑八品・大阪府　J・Bさん）
☆艶やかか、かつ優美な物腰で魅せる甄皇后様。流れるように舞う様が見えてくる一枚ですな！



（軍師八品・山口県　Nagiさん）
☆星となった主君に、今なお誓う。忠義の灯火は、いまだ瞳に消えず！



（十品・埼玉県　たつきち君）
Ⓗ女性と見まごう朱治殿ですが、戦場に立てばこのようにりりしく！　朱治殿、ひそかに当方で人気高いですな……。

現在の投稿領土

魏　31.9%	蜀　16.4%
呉　22.4%	群　29.3%



投稿募兵中！
「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中!　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等と共に「銅雀台」宛てと明記の上お送りを!　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer アンサー×アンサー DX

©SEGA

ちょっと待て その早押しが 命取り

（ケソ心の俳句）

クイズは日本の夏の風物詩！
サマバケは早押しで決まりでそ。

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法	：1ボタン＋タッチパネル
■発売日	：稼働中
■使用基板	：RINDBERGH RED

公式HP:http://anan.sega.jp/

テキスト：田渕健康



教えその1 自分に合った早押しスタイルを模索せよ！ 2008・夏

『An×An』をサバイブするには問題に対する理解力や毒怪力……いやさ読解力が必要なのはもちろんだが、「早押し」のスキルもすこぶる重要。皆もあるのではないか？「問題はわかったのに早押しで負けた！」という辛酸を舐めた記憶が！ 「ボタンを押したつもりでも、いつも出遅れてしまうなー」という方は、ボタンの押し方を変えてみるのも一つの手段。ほんの少しの差でも、コンマ何秒の早押しを競う『An×An』の世界では大きな武器となってくれるぞ！



最もスタンダードなボタンの押し方。指先にほんの少し力を加えるだけでいいので、長時間のクイズバトルに向いている。



基本的に早押しボタンはグーで押そうがパーで押そうがバッチシ反応。手に負担が掛からない押し方を見つけるのも重要。



手首に近い部分でボタンを「こする」ように押す方法。一部では指先押しよりも反応がいいと言われ、採用する人も多い。



高々と手を振り上げて、遠心力を利用した早押しは見た目にも派手で「いかにもクイズやってます」感があって素晴らしい。



んがしかし、興奮のあまり目測を誤ると、ボタンとは全然関係ない場所をヒッティングする羽目になり心身ともにダメージに。

教えその2 戦前の精神統一

ほかの店舗とマッチングする際に生じる、数秒ほどの通信時間。この微妙な時間帯、手持ちぶさたになってしまうことが往々にしてあると思われるが……この空き時間を有効に使ってこそ真のクイズ戦士。気を練り、呼吸を整えるのだ！



座禅を組んで精神統一！ 心を空にせよ！ 「スポーツ中継で今日の深夜アニメの時間帯が変わったらどうしよう」などの雑念は×！



ゲーセン戦士の精神統一は「水魚のポーズ」と相場が決まっとる！ でも、ほかのお客さんに迷惑がかかるのでお勧めできないの巻。

教えその3 店内対戦もやってみそし

「全国対戦」が人気のモードだが、気の知れた仲間と遊ぶ店内対戦にも独特の面白さがある！ 苦手ジャンルを克服したり、クラス内でのクイズ番長決定戦に使うなどその用途はいろいろだ。相手の反応を生で見れるのは楽しいぞ！



早押しに負けて対戦相手に解答権が奪取されても、背後からむやみに圧力をかけないように。フェアでジェントルなクイズ戦士であれ。



背後からのプレッシャーや呪いの念波が度を過ぎると、クイズではないリアルバトルに発展する可能性もある。マナーを守ってね！

クイズ刺客を倒せ!! An×An一周年 クイズ刺客結果報告の巻

先日、『An×An』一周年を記念して行なわれたクイズ刺客イベントですが、皆様はアルカディアが差し向けたクイズ戦士たちと対戦できたかな⁉ 前号では「ケソは刺客予選落ち」と報じましたが、実は「Bクラス刺客」として、ひっそりと全国対戦に混じっていたりして。早押しクイズにて「ウリ科の植物を答えよ」との問題に、一発目から自信満々に「アサガオ！」などと答えて恥をさらすなど、日本各地で失笑を誘ったことも今ではいい思い出。今回も予想通りに散々な目に終わったアルカディア編集部ですが、次こそはアタイたち負けへんよ！ 対戦してくれた方々、お疲れさまでした＆ありがとです！

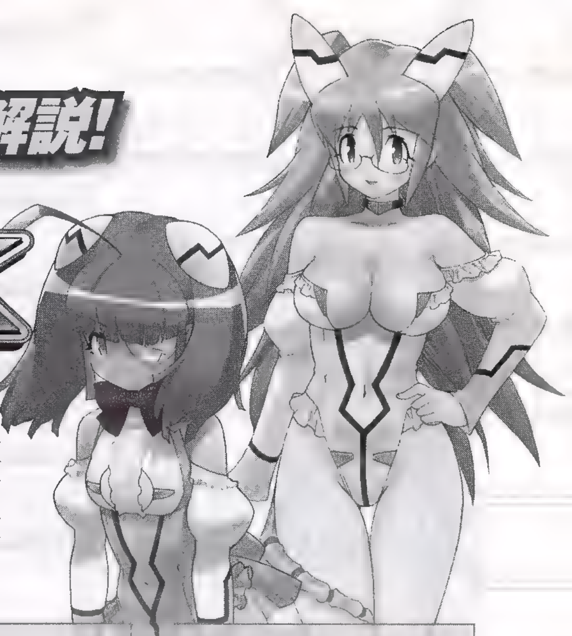
結果

リーグ	キャラ	担当	勝率(%)
SS	女	マンモス丸谷	45.83
S	女	がもう	70.59
A	女	うまのすけ	56.67
B	男	ケソ	67.16
C	男	新人編集	20

「バーサスミッション 超絶プレイ」解説!

オトメディウス

OTOMEDIUS™



3月末から実装されたバーサスモードはシリーズお馴染みのボスラッシュでスコアを競うもので、プレイ人口も多く、盛り上がりはシングル以上だ。
今回は3名のランカーによるガチンコ対戦プレイを収録。DVD映像から上位ランカーの技を盗み取れ!

オトメディウス
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワーク対応シューティング
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋3ボタン
■発売日：2007年10月(稼働中)
■使用基板：――

Text:京城

付録DVD 収録コンテンツ

オトメディウス
バーサスミッション超絶プレイ

3名のトッププレイヤーによる競演が実現！1位となった「みやみや」氏の画面をメインに、そのハイレベルな戦いを3画面同時に紹介。

みやみや

もともとはギタドラプレイヤーで本格的にSTGをやり込んだのは『オトメディウス』から。ていねいなスタイルでシングル、VSの両方で上位に位置する若手カリスマプレイヤー。ホームは新潟県新発田市。

kou@SHOTIA

VSモード初回集計全一プレイヤー（ビバコアでつぶしまくり）の通称“小僧”。独自の理論に裏打ちされたパターン構想を驚異のやり込みで具現化する。ホームは上野、秋葉原界隈。

ざこぴー

稼動初期からのランキング常連プレイヤー。直感的なパターン作成力（本人いわく「自分のプレイを客観的に説明できない』）でこれまで多くの結果を残している。ホームは千葉県流山市。

DVD連動 ティタ×2、ジオール×1の強キャラ対戦。プレイ内容のここに注目!

エリアA　デス (DES)

トレジャーハッチは最速で破壊すると必ずカプセル敵になるのだが、絶妙な撃ち込み調整でボーナス得点を当てている点にも注目してほしい。DES戦終盤で出現したオプションハンターを体当たりで壊してバーストゲージを温存している。

エリアB　テトラン (TETRAN)

Dバーストは強力だが発動時の停止画面でもほかのプレイヤーのゲームは進行しているので、乱用はできない。そのためQバーストを使って無敵時間を利用してボスに重なり、V・マインでダメージを与えていく戦法が非常に有効となる。

ここで左画面のSHOTIAはわざとダメージを受ける“つぶし”というトリッキーな方針に出ている点に注目。これは下位だとミス時のゲージ回復が増えることを利用している。

エリアC　ビッグコアMk-Ⅱ (BIGCORE Mk-Ⅱ)

ミス後に出てきた自機の無敵時間の長さを利用し、その後のQバーストと合わせて長時間ボスに重なり、V・マインでダメージを与えている。

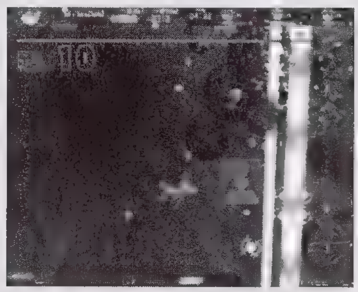
右のざこぴーはオプション位置が固定できるジオールの特性を生かし、フォーメーションを組んでコアを瞬殺している点はさすがといえる。

エリアD　スペースマンボウ (SPACEMANBOW)

アクアレーザーレベル3で打ち込み、バーストゲージを温存するミヤミヤに対し、ここでもDバーストを使用しオプションハンターを倒しつつ、Dバーストフィニッシュ（2万点）を狙うSHOTIA。どちらも相手との点差と進行状況を的確に把握した上での判断といえる。

エリアE　Z.F.F. (Zeros Force Fortune)

空中戦で出現したオプションハンターにわざとオプションを喰わせて凌ぎ、ほかのプレイヤーに先駆けて万全の状態で到着したミヤミヤ。Z.F.F.に対してDバーストを設置しダメージを与えたあとはQバーストからの重なりでトドメを狙う。ここでも残機つぶしから、素早く的確な装備の立て直しをしている点に注目しよう。



ほかのプレイヤーに先行してZ・F・F・に到着した時点でほぼ勝利は確定か？

DVD連動 オプションは餌だと思え!?

オプションハンターにわざとオプションを食べさせてやり過ごすのが有効だ。この際なるべく最後に付けたオプションを食わせるようにする。バーストゲージが温存でき回復に使うカプセル数が減るのはもちろん、Qバースト打ち合いのいたちごっこを回避できるので、上位であればあるほど特に効いてくるのだ。



オプションハンターにわざとオプションを食べさせる戦法が非常に有効。

DVD連動 火力のジオール“1強”時代

現バージョンではジオールが大きく抜きん出ていて、次にティタ、その下に亜乃亜、マドカ、エモンと続き、その下がエリューとされている。ジオールの火力は圧倒的で、プリン氏のようなトップレベルになると、ボスの組み合わせによっては残り5分以上のタイムを残してクリア、ということまで起こりうるのだ。



ショットガン＋V・マインでのオプション埋め込みの火力は他の追随を許さない。

ゲー事典 今回の映像では2時間弱ほどの収録プレイの中から筆者の独断でベストと思われるものを選択させていただいた。なお、勝率ではみやみや氏がリードしたが、最後に僅差で勝敗が決したものや、ざこぴー氏がジオールの性能を活かして完勝した試合など、ほかにもいい内容のものが多数あったので、それらを紹介できないのが非常に残念だ。

車輪の歴史は次のステージへ!



悠久の車輪® Eternal Wheel

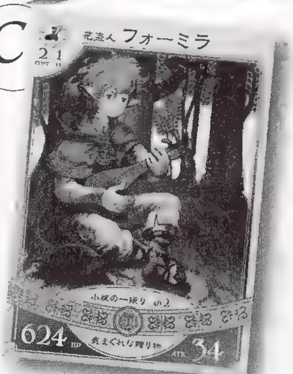
初の大型アップデートとなる1stエクスパンションが7/29より始動する。今月号では稼動初期からの変更点のまとめや追加モード、そして新しく加わった要素を解説している。ライバルたちが新しい環境に慣れないうちに、情報を把握しておこう。もちろん、先月号より連載中の『悠久の車輪』小説も掲載しているぞ。

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼動日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

ついに1stエクスパンション始動!!

A


B


C


先月号で紹介したとおり、ついに1stエクスパンションが登場する。カードの追加は各勢力6～7枚の合計40枚。左の図でも分かるように、メインビジュアルに描かれてはいたがカードになっていなかった重要人物たちが次々にカード化されているぞ。

ゲーム的にも新要素てんこ盛りとなっており、新しいコンセプトのアビリティや、思わず突っ込みたくなるピーキーなユニット、目を疑うほど使いやすいユニットまで、追加カードを眺めているだけで楽しめる事うけあいだ。

今後は今までの常識が通用しない戦いが繰り広げられていくのは、間違いないだろう。

稼動からの主な変更点のまとめ

■1stエクスパンションでの変更

- 新カード40枚追加
  各勢力6～7枚
- PRカード2種登場
  アルカディア8月号及びプロモーションカード交換キャンペーンで入手
- シナリオモードに新シナリオ追加
  シナリオ名「聖剣の行方」
- 「全国大会モード」の追加
  レベル10以上のプレイヤーのみ参加可能

■6月のアップデートでの変更

- 試合開始時の天候がランダムに
- アビリティ及びスキルの調整
- 召喚獣演出スキップ機能搭載
- シナリオ文章スキップ機能搭載
- 店内対戦のコンティニューが可能に
  料金は一戦目300円、二戦目200円

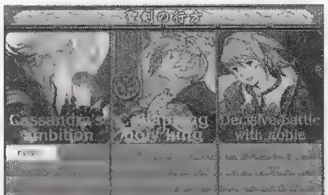
新シナリオ登場

重厚なストーリーが好評だったシナリオモードに、新しい物語が搭載される。

「聖剣の行方」と名付けられたこの物語は、勢力ごとではなく、三つの大きな区分に分かれて展開されていく。旧シナリオ「車輪の子ら」でぎりぎり回避された第二次車輪大戦がどうなるのか、「聖剣の行方」という意味深なタイトルにはどんな意味があるのか。

なお、「車輪の子ら」も引き続き遊ぶ事ができるので、召喚獣をまだ全部手に入れてない人も安心だ。

また今回も隠しシナリオや達成率がある事がこっそり示されている。シナリオ達成率100%にする事で、また何かご褒美がある事も予想されるので、ぜひとも全シナリオクリアを目指して遊んでみてほしい。



この画面からすると、カサンドラ、アレキサンダー、ボルタが物語の主軸になるのだろうか。

新モード「全国大会モード」

1stエクスパンションでは、完全に追加となる新モード、「全国大会モード」が追加される。レベルが10以上あれば最初のメニュー選択画面で「全国大会モード」を選択する事ができるぞ。

「全国大会モード」は全国のプレイヤーが一週間で10戦までの対戦成績を競いあうモードだ。そして大会4週間目、つまり3回戦までを勝ち抜いた猛者たちで、決勝戦が行われ、全国のプレイヤーの中からたった一人の優勝者を選出する。優勝者は公表され、最強プレイヤーの一人として全国にその名をとどろかす事になるぞ。

勝ち抜けなかった人たちも、毎週新しく大会が開催されるので、すぐに別の大会に参加する事ができる。皆がんがん挑戦してみてほしい。



店内対戦が300円→200円のコンティニューが可能になったのだから、店内対戦で友人と腕を磨くのもいいだろう。

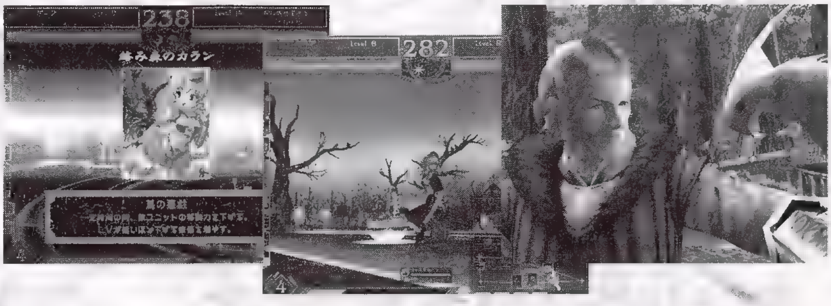
用語の車輪 **エクスパンションとは：**ゲームが稼動した後に追加要素として登場するセット。カードゲームの場合は多くの場合新カードが追加される。最初のエクスパンションは初期のカードとセットで開発されている事も多く、ゲームに慣れたプレイヤーに新しい遊び方を提供してくれる。

1stエクスパンション 追加カードリスト

ここでは1stエクスパンションで追加された全てのカードを簡単に紹介する。各勢力とも長所がさらに伸ばされ、今まで弱点だった部分が補われている。

次ページの新要素解説とあわせて読んで、お目当てのカードを絞り込んでもらいたい。

なお、今までのカードも排出停止になったりはしないので、初期セットの中に欲しいカードがあってもまだまだ手に入るぞ。



さまざまなユニットが追加された戦闘風景は新鮮だ。たまには他人のプレイをゆっくり眺めてみてもいいだろう。

アルカディア 7枚

カサンドラ公爵	契約の刻印	AP 2	SR	3/3	キーパー	HP 1099	ATK 50	INT 8
銀の爪ヴァト	爪の連撃	AP 3	U	3/4	キーパー	HP 1188	ATK 65	INT 6
黒熊の傭兵ホフス	黒熊の秘術	AP 2	C	1/1	シーカー	HP 520	ATK 25	INT 7
鎮魂の歌い手フェルス	鎮魂の息吹	AP 2	C	2/1	マスター	HP 600	ATK 23	INT 5
白銀の剣ルダルス	白銀の輝き	AP 2	C	1/1	キーパー	HP 540	ATK 29	INT 6
はぐれ狼デルタ	審判像の召喚	AP 2	R	1/3	シーカー	HP 702	ATK 38	INT 5
豊穣の歌い手ヤトラ	豊穣の歌	AP 4	U	4/4	マスター	HP 1225	ATK 41	INT 6

グランガイア 6枚

赤き弾丸騎兵隊ルグル	魔龍迅雷	AP 4	C	4/4	シーカー	HP 1268	ATK 64	INT 4
機械神ちびぴゅーた	オーバーロード	AP 2～	SR	3/1	シーカー	HP 770	ATK 36	INT 7
理を操る巫女タジーヌ	熱波の渦	AP 2	U	2/2	マスター	HP 800	ATK 30	INT 6
潜伏ゴブリン ドラル	潜伏の代償	AP 2	U	2/3	キーパー	HP 945	ATK 58	INT 5
鈍感ゴブリン グラド	悪鬼の圧力	AP 2	R	3/3	キーパー	HP 1099	ATK 68	INT 3
炎に祈る巫女ティベス	ガラクタの召喚	AP 5	C	3/2	マスター	HP 900	ATK 34	INT 5

シルヴァランド 7枚

黄金の原のセチア	闇夜の煌き	AP 3	U	3/3	マスター	HP 1025	ATK 36	INT 6
鉤爪のオプス	鉤爪の急襲	AP 3	U	4/4	キーパー	HP 1311	ATK 63	INT 7
絡み森のカラン	蔦の悪戯	AP 4	C	4/4	マスター	HP 1225	ATK 41	INT 6
剛力のゼラ	剛力の一撃	AP 2	C	1/2	キーパー	HP 648	ATK 41	INT 4
静まる林のマトリカ	生命の鼓動	AP 3	R	2/5	マスター	HP 1050	ATK 40	INT 5
濡烏のピラカ	オーブの召喚	AP 2	C	2/2	シーカー	HP 830	ATK 45	INT 5
花盗人フォーミラ	小枝の一振り	AP 2	SR	2/1	シーカー	HP 624	ATK 34	INT 5

スケールギルド 6枚

王宮近衛兵ピタダ	鉄鎖の守り	AP 2	U	1/2	シーカー	HP 624	ATK 35	INT 4
王宮護衛官エンスタ	臆病者の知恵	AP 4	U	4/4	シーカー	HP 1268	ATK 63	INT 5
海賊船長ガルーダ	咆哮の声	AP 3	SR	3/3	マスター	HP 1025	ATK 33	INT 7
宮廷魔術師ジャービ	深淵の音色	AP 3	C	4/2	マスター	HP 1000	ATK 35	INT 6
玄武将軍フェロシ	海蛇の召喚	AP 2	R	2/3	キーパー	HP 945	ATK 58	INT 5
漂うものエシネア	精霊霧散	AP 2	C	1/1	キーパー	HP 540	ATK 34	INT 4

バハムートロア 7枚

過去を探求するルバース	導魂の舞	AP 2	C	2/2	マスター	HP 800	ATK 30	INT 6
砂嵐の舞姫ヴェスト	風竜の祭壇の召喚	AP 2	C	1/3	マスター	HP 675	ATK 26	INT 5
空を切り裂くレスター	登竜門	AP 3	R	1/4	シーカー	HP 780	ATK 48	INT 3
耕すものビエラ	奇抜な一策	AP 1	U	2/3	キーパー	HP 945	ATK 58	INT 5
地を穿つフェイ	日輪の閃光	AP 3	C	3/3	シーカー	HP 1062	ATK 50	INT 6
突き放すエンケ	音速の突破	AP 2	U	2/2	シーカー	HP 830	ATK 45	INT 5
老騎士ブレイズ	老練なる眼光	AP 3	SR	4/4	キーパー	HP 1311	ATK 63	INT 7

ネクロポリス 7枚

寛大なサイプレス	老猾な鞭技	AP 2	U	2/2	キーパー	HP 860	ATK 56	INT 3
遂行するティート	宵闇の暗殺術	AP 3	C	3/1	キーパー	HP 799	ATK 49	INT 5
戦闘用メイド ヴェティ	深淵の入口の召喚	AP 2	U	3/3	シーカー	HP 1062	ATK 55	INT 5
戦闘用メイド ジャスミン	古代花の毒粉	AP 1	C	1/1	シーカー	HP 520	ATK 23	INT 7
戦闘用メイド ベルガ	高圧魔力付加法	AP 3	R	2/4	シーカー	HP 962	ATK 54	INT 4
調停するランキス	謀略の網	AP 4	C	4/4	マスター	HP 1225	ATK 41	INT 6
災いの種パンドラ	混沌の霧	AP 1	SR	1/3	マスター	HP 675	ATK 24	INT 6

リストの見方 カードリストのデータは一段目が左から「ユニット名」「アビリティ名」「消費AP」となっている。同じく二段目は左から「レアリティ」「コスト／レベル」「ユニットタイプ」「HP」「ATK」「INT」。

新要素解説

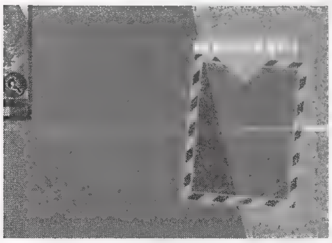
ここでは1stエクスパンションで登場した要素を紹介する。コストとレベルの新しい関係と、新登場のアビリティサイクルだ。どちらもこれからの環境を考えるうえでは外せないものだぞ。

ありそうでなかった　レベルとコストが違うユニット

今回の追加ではついに、今まではなかったコストとレベルが違うユニットが登場した。

レベルが低くコストが高いユニットは、デッキを圧迫しない上に同レベルのユニットより強力なパラメータを持つ。一方でレベルが高くコストが低いユニットはデッキこそ圧迫するが復活が容易だ。

これらの新ユニットたちがこれからの戦いをどう変えていくか、その目で確かめてほしい。



コストの高いユニットは強力なのだが、倒されないよう普段よりも気をつけないと、あっという間にMP不足になってしまう。

特性に沿った戦術を

コストの高いユニットは1度撃破されてしまうと復活に多くのMPがかかるが、HPをはじめとしてパラメータは優秀だ。倒されさえしなければ非常に強力なため、魔法陣を守り勝つスタイルのデッキなどに向いているだろう。逆にこのタイプのユニットが敵にいる場合は、積極的に倒さないと全体の戦力で不利になるぞ。

これとは反対に、レベルの高いユニットはデッキこそ圧迫するものの簡単に復活できる。ガンガン攻めていくデッキに入れれば、倒しても倒しても復活して突っ込んでくるミサイルのようなユニットの出来上がりだ。戦闘力は高くないので、敵にした時は無視してしまうのも一つの手だろう。

折角の新しいタイプのユニットだ。これまでの戦術は忘れて、新たな戦い方を開発してみよう。

ピックアップカード　遂行するティート



3/1
COST　LV

HP	799
ATK	49
INT	5

レベル1にしてコストを3も要求されるティートは、ダメージを与えつつ敵のMPを減らす事ができるという、極めて強力なアビリティを持つ。アビリティが強力でさらにパラメータも高いという、コストの高いユニットの特徴が強く出たユニットといえる。

倒されないように立ち回れば大活躍できるが、倒されてしまうと逆にMP差をつけられてしまう事になるので注意する必要があるぞ。

コンボサイクル登場　自分で無理やり罠を起動!?

自分を犠牲に強力な効果を

代表的なユニット
ar026C　白銀の剣ルダルス
白銀の輝き　AP2
範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、HPを回復する。その場合、このユニットは戦闘不能状態になる。

今回全勢力に追加されたこの自己犠牲系サイクルは、APが軽く効果は強力だが、代償として使用したユニットが戦闘不能になってしまうアビリティだ。いうまでもなく戦闘不能になるのは非常に痛い代償なので、カバーする手段を用意したい。

乱発できるものではないが、効果は強力なものがそろっているので、うまく使えば心強い武器になるぞ。

エレメンタルをトラップに

代表的なユニット
si027C　濡烏のピラカ
オーブの召喚　AP2
範囲内の味方シルヴァランドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットが戦闘不能状態になった時、一定時間の間、敵ユニットの移動力を下げる。」

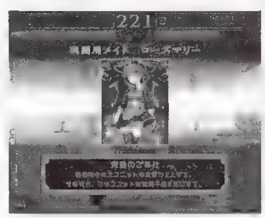
こちらのサイクルはエンチャントで、エレメンタルの周囲で味方が戦闘不能になった時に、特別な効果が発動するようになる。

条件は厳しいが、敵や味方全体に影響のあるものが多く、戦況を一変させる可能性を持っている。調子に乗って攻めてきた敵の足を止めるには最高のサイクルといえるが、自分で発動するタイミングを操作できないのが欠点だ。

二つをあわせてお手軽コンボ

これら二つのサイクルは単体でも非常に面白いが、コンボとする事で最高の性能を発揮する。自己犠牲系サイクルの欠点が、もう片方の能力の起動条件となるからだ。しかも多くの場合所持者は関連キャラクター同士でもあるぞ。

分かりやすく効果は大きいコンボなので、初心者がステップアップを考える時にもお勧めといえる。



新カードではないが、ローズマリーなども自己犠牲系のアビリティ持ちだ。今までは使いづらいとされていたが、今後注目されるかもしれない。

サンプルデッキ紹介　新カードを使ってみよう

キーカード

炎に祈る巫女ティベス	
3/2 COST LV	HP 900 / ATK 34 / INT 5
ガラクタの召喚	AP5
範囲内の味方グランガイアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットが戦闘不能状態になった時、敵エレメンタルをランダムに1個破壊する。」	



その他のカード

No.	名前	COST/LV	タイプ
gr024U	潜伏ゴブリン ドラル	2/3	キーパー
gr009U	修繕ゴブリン ナスル	3/3	キーパー
gr014U	つるはしゴブリン オユー	1/1	キーパー
gr018C	火を操る巫女シシャ	1/1	マスター

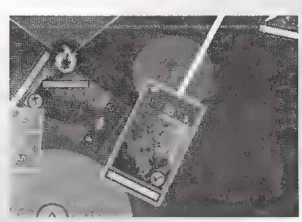
壊して倒して大破壊！　エレメンタルもユニットも焼き尽くせ

このデッキは前述のサイクルコンボを使ったグランガイアのエレメンタル破壊デッキだ。

このデッキはティベスのAPを貯められるかが鍵になる。ドラルのアビリティは敵一体にダメージを与える自己犠牲系サイクルなので、ティベスがエンチャントさえできれば、ドラルがシシャとともに敵ユニットを焼き払いつつ、エレメンタルも壊すという、破壊魔のようなコンボが炸裂する。

それに加えてナスルにオユーとエレメンタル破壊能力が充実しているため、敵の魔法陣を完全に消滅させる事も夢ではない。

逆に敵として考えるなら、APが貯まる前にティベスを撃破しよう。ティベスはコストが高いので、相手は一気に苦しくなるぞ。



アビリティの効果範囲が狭くったとはいえ、まだまだオユーの存在感は健在だ。今回強力なエンチャントが増えた事もあり、今後も活躍するだろう。

用語の車輪　サイクルとは：一つのカードセットに含まれる統一されたコンセプトの能力やカードの事。性質上コンセプトのはっきりした能力になる事が多いので、有効な局面がとても分かりやすく、コンボに組み込みやすい。デッキを作る際の取っ掛かりにも適しているといえる。

プレイヤー待望のカード追加!!

Quest of D The Battle Kingdom

今月は、全国の稼働店舗で排出開始された新たな追加カードを、リストと合わせて職業別に紹介。また、前号に引き続き防具やアミュレットなどeアイテムの特殊効果を解説していくぞ!!

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

■追加スキルカードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	コマンド	カテゴリー	消費タイプ	F.Lv
戦士	C	ヘルディバイド	Ⓐ+Ⓖ	片手斧(単発)	ー	3
	UC	ストームチェイサー	アクティブ	アクティブ	ー	2
	R	アトミックスマッシュ	Ⓐ+Ⓖ	片手斧(単発)	ー	3
騎士蛮族	R	ヴァリアントブレイブ	Ⓐ+Ⓖ・Ⓐ	二刀流(連係)	ー	4
	R	メテオストライク	Ⓐ+Ⓖ・Ⓐ	二刀流(連係)	ー	4
	R	ムーンスラッシュ	Ⓐ+Ⓖ・Ⓐ	槍(連係)	ー	4
	R	クレセントインハクト	Ⓐ+Ⓖ・Ⓐ	槍(連係)	ー	4
魔法使い	C	エンフィーブル	USE	魔法(弱体)	MP消費型	2
	R	エンハンスマジック	アクティブ	アクティブ	MP消費型	3
	UC	ウィルオブユニバース I	ⒶⒶⒶ	杖(連係)	ー	3
	UC	ウィルオブユニバース II	ⒶⒶⒶ	杖(連係)	ー	3
	UC	ウィルオブユニバース III	ⒶⒶⒶ	杖(連係)	ー	3
賢者黒魔術師	R	デモニックレイド	USE	魔法(闇)	MP消費型	4
	R	ダークフレア	USE	魔法(闇)	MP消費型	4
僧侶	R	セイクレッドクラスター	USE	魔法(聖)	MP消費型	3
	C	ダルネス	USE	魔法(弱体)	MP消費型	2
	UC	シンセリティー	アクティブ	アクティブ	ー	2
司教武闘家	R	ホーリーガイザー	Ⓐ+Ⓖ	ナックル(単発)	ー	4
	R	ジャッジメントブロウ	Ⓐ+Ⓖ	棍棒(単発)	ー	4
盗賊	R	サイレントフラッシュ	アクティブ	アクティブ	MP消費型	3
	UC	デッドリーロンド I	ⒶⒶⒶ	短剣(連係)	ー	3
	UC	デッドリーロンド II	ⒶⒶⒶ	短剣(連係)	ー	3
	UC	デッドリーロンド III	ⒶⒶⒶ	短剣(連係)	ー	3
	UC	タイガーファング	USE	魔法(弱体)	MP消費型	3
暗殺者狩人	R	シャドウスネア	USE	魔法(弱体)	MP消費型	4
	R	デュアルスタッブ	Ⓐ+Ⓖ	短剣(単発)	ー	4
全職業	C	ソニッククレイドル	ダッシュⒶ	弓(ダッシュ)	ー	3

■追加アイテムカードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	必要STR	カテゴリー	火	水	雷	光	闇	F.Lv
武器	R	フレイムソート	15	両手剣	+5	0	0	0	0	3
	R	サンダーブレード	15	両手剣	0	0	+5	0	0	3
	R	アイスブランド	15	両手剣	0	+5	0	0	0	3
防具	UC	マスカレイドマスク	ー	兜	0	0	0	0	0	2
	R	ソリッドアーマー	10	鎧	+1	+1	-4	+2	0	4
	R	シャーマンキルト	ー	鎧	-4	+3	+3	+2	+2	4
	R	リンガーローブ	ー	鎧	0	+4	-4	+2	+4	4
	R	バンデットメイル	5	鎧	0	+4	-2	0	0	4
アイテム	R	ルビーの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3
	R	アクアマリンの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3
	R	アメジストの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3
	R	サファイアの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3
	R	トパーズの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3
	R	ダイアモンドの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3
	R	エメラルドの宝石	ー	宝石	0	0	0	0	0	3

■追加モンスターカードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	生命力	攻撃力	防御力	火	水	雷	光	闇	F.Lv
魔獣	UC	ボーゲスト	2	2	2	0	0	0	0	+5	2
魔族	R	デュラハン	4	4	4	-2	0	0	-5	+5	3
巨人族	R	サイクロフス	5	5	4	-2	0	0	-5	+5	3
ー	R	鉄の竜	4	5	5	-	-	-	-	-	4
ー	R	セラフィー・ルカ	4	3	4	-	-	-	-	-	4

Ver.4.01の新たな力を手に入れろ!

追加カードリスト

Ver.4.01で追加された全47種類のDフォースカードを、カテゴリー別に分類してリスト化。まずはどんなカードがあるかチェックしていこう!

実用度満点の追加カード

今回の追加カードを加えると、ついに全600種類もの大台に突入した『DVS』で使用可能なDフォースカード。リストにまとめた追加カードの内訳は、スキル27種類、アイテム15種類、モンスター5種類といった合計で47種類となっている。

気になるスキルカードの内容だが、各職業の系統ごとに5～7種類の新たなスキルを追加。それぞれ職業の特性を活かして、幅広いスキルが用意された感じだ。

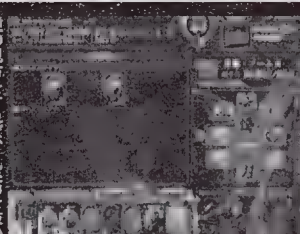
また、だれもが定番eアイテムとして常備するLv. 2宝石類が、ついにアイテムカードとして登場。新スキル＆宝石の実装によって、デッキ構成が様変わりしそうだ。



EXスキルの開放に続き、追加カードの登場によってデッキ構成も変化する!?



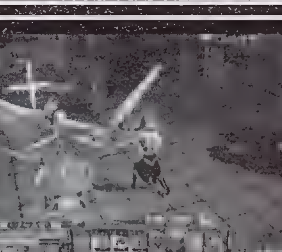
レアカードが多いのは少し気がかりだが実用度の前では申し分無い性能だ。



逆の見方をすれば、e宝石を抜いてアイテム欄の確保も可能だ。

宝石カードが登場!?

パラメータブーストの定番として活躍する原石カードの上位版。しかも、積み効果はeアイテムと同等なため、デッキ圧縮＆パラメータ強化に効果大だ!



むろん、コラボカードなので本家カードを読み込ませて使用可能。

あのモンスターが降臨!!

携帯コンテンツとの連動により、ペット的な感覚も強くなった召喚モンスター。新モンスターに加え、『アヴァロンの鍵』から新たに2種類が追加!!

「アヴァロンの鍵」モンスターの制限:これまでにジャンプーやディアボルガ、バルキリー燕など、過去にも何種類か「アヴァロンの鍵」とのコラボモンスターが存在。これらは通常の召喚モンスターと違ってD.NETに登録できず、育成ができなかったのはご存じの通り。これは新たに追加された「鉄の竜(くろがねのりゅう)」と「セラフィー・ルカ」も同様で、残念ながら育成の対象外となる。

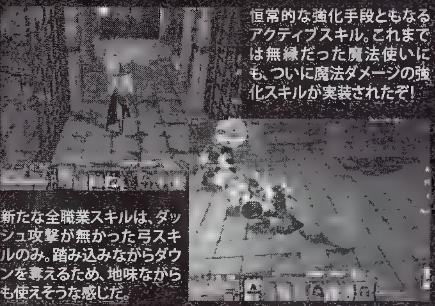
さらなる高みを目指せ!

注目の新カード & デッキサンプル

実際に触った使用感とともに、職業別に追加カードを投入したサンプルデッキを解説!

基本&上位職の新カード

これまで追加カードといえば、基本職業メインの印象も強かったが、今回は上位職業ごとに2系統の新スキルが登場！ 基本職業も3系統ずつと計5系統のスキルが追加されている。中でも注目は、各職業に追加されたアクティブスキル。パラメータ変化系は微妙だが、それ以外は主軸となる可能性あり。職業別にオススメカードを解説しておくので、デッキ再構築の参考としてもらいたい。



恒常的な強化手段ともなるアクティブスキル。これまでは無縁だった魔法使いにも、ついに魔法ダメージの強化スキルが実装されたぞ!

新たな全職業スキルは、ダッシュ攻撃が無かった弓スキルのみ。踏み込みながらダウンを奪えるため、地味ながらも使えそうな感じだ。

～戦士&騎士・蛮族～

武器スキルが、コモンスキル一つにレアスキル三つと豊富に追加された戦士系。片手斧スキルの場合は貧弱なダッシュ攻撃を補うためにブロウダウンを組み込もう。レアスキルは枚数が少ない割にパーマネントが優秀。アトミックスマッシュとヴァリアントブレイブは、3～4枠積むだけでSTRを大幅に稼げるため、eアイテム装備も合わせると驚異的な初期ステータスにすることが可能。LUCやAGIを上げやすいので総合力がかなり高くなる。一方、ムーンスラッシュはDEXがすぐに上限へ到達しやすい半面STRが確保しづらい。ルビーの宝石カードが重要になる。



新スキルは強力なものばかり。連係スキルで威力を補えば一級品に。



アトミックスマッシュ



ヴァリアントブレイブ

SAMPLE 片手斧デッキ

DECK SAMPLE

アトミックスマッシュ×16
ブロウダウン×10
HP回復系×3
ENE回復系×6

スーパーアーマーを利用して、ある程度攻撃を受けることを考えるなら、装備品で防御力を確保したり、ダイアモンドの宝石カードを入れるのもいい。コンセントレーションを入れることも視野に入れよう。

SAMPLE 二刀流デッキ

DECK SAMPLE

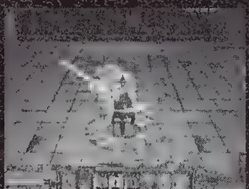
ヴァリアントブレイブ×8
メテオストライク×8
サファイアの宝石×4
コンセントレーション×6
HP回復系×3
ENE回復系×5

レアスキルで積み数を多くできることが利点。このスキルはDEXが上がらないので、リングなどの装備やサファイアの宝石カードなどで補おう。理想は6枠積みにして、EXコンセントレーションを使う形か。

～魔法使い&賢者・黒魔術師～

長年待ち望んだといえる性質のエンフィーブルとエンハンスマジックは、間違い無く魔法使い垂涎の追加スキル。魔法耐性を引き下げるエンフィーブルは汎用性が高く、1枚でも機能する優良コモンカード。攻撃魔法のダメージを強化するエンハンスマジックは、MP消費が5割増しと少し扱いづらい。

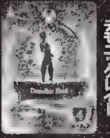
また、これまで弱体魔法の位置付けだった闇属性魔法では、範囲攻撃のデモニックレイドが別格の存在。アンデッド系に効かない欠点こそ持っているが、MP5消費と低コストで、密着でヒットさせるとハードインフェルノすら超える。



魔法耐性30減少（最大積み40）の効果で、マジックソードもダメージUP！



エンフィーブル



デモニックレイド

SAMPLE 賢者用・スレッシャーテイルデッキ

DECK SAMPLE

スレッシャーテイル×6
エンフィーブル×5
アイスブリザード×4
タラニスサンダーチェイン×4
デモニックレイド×4
アクアマリンの宝石×4
HP回復系×2
ENE回復系×6

ソウルリザレクションを習得スキルにして、エンフィーブルでダメージ効率をアップ。アクアマリンの宝石でINTが足りない場合には、オーラに差し替えよう。レア魔法3種は、ダンジョン内容で属性を選択していこう。

SAMPLE 黒魔術師用・魔法スキルデッキ

DECK SAMPLE

エンハンスマジック×4
マナドレイン×6
ボルケーノ ×3
アイスブリザード×4
サンダーチェイン×6
デモニックレイド×4
HP回復系×1
ENE回復系×7

エンハンスマジック投入によるMP不足を、ソウルリザレクション（習得スキル）＋マナドレインで補った形のデッキ。ワイズアミュレットの併用が理想的だが、エンフィーブルで代用したタイプもありだ。

～僧侶&司教・武闘家～

武器スキルはどちらもレアスキルなので多く積みやすいが、ランク4スキルやEXスキル、回復スキルなどを入れると積みにくくなるのが難点。ダッシュ攻撃スキルを最大積みにしたり、STRを宝石カードでカバーしよう。



ホーリーガイザー



ジャッジメントブロウ

SAMPLE 戦闘型ナックルデッキ

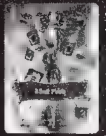
DECK SAMPLE

ホーリーガイザー×16
ソングオブバトル×6
シンセリティー×2
ルビーの宝石×4
ENE回復系×7

ダメージ効率に優れたホーリーガイザーを主体にしたデッキ。回復はシンセリティー＋EXマイナーヒールインパクトで補う。シンセリティーの代わりに、ウィークネスやEXショックウェーブにするのも有効。

～盗賊&暗殺者・狩人～

弓はダッシュ攻撃のみだが、短剣は連係と強攻撃が追加された。デュアルスタッブはレアなので多く積んで威力を上げよう。サイレントフラッシュは、クリティカル時のみ威力が上昇してMPを消費する珍しいスキル。



サイレントフラッシュ



シャドウスネア

SAMPLE 短剣・強攻撃デッキ

DECK SAMPLE

ヘビースタッブ×6
デュアルスタッブ×12
サイレントフラッシュ×2
ラピッドムーブ×4
ルビーの宝石×4
HP回復系×3
ENE回復系×4

最初の一撃をヘビースタッブ＋サイレントフラッシュにして、後はデュアルスタッブ＋ラピッドムーブで仕留めるという形。新カードを多く組み込んだデッキだ。LUCが高ければ、かなりのせん滅力になる。

初段で相手を浮かせる武器スキルが多いが、高DEXやランク4スキルを併用すると、軌道が高く浮き過ぎてクリーンヒットしない状況が発生するので注意。また、範囲ダメージ技が多く見られるが、範囲ギリギリで当てると威力がかなり下がってしまう。密着させるような立ち回りとDEXを考慮すると、ダメージ効率がよくなるので注目してみよう。

■特殊能力のある防具

防具名	特殊効果
アイスアーマー	凍結無効
ナイトプレート	毒無効
ドラゴンアーマー	挑発
ドラゴニックアーマー	挑発
キュアアーマー	毒耐性、出血耐性
ジェネラルアーマー	気絶無効
アイスシールド	凍結耐性・中
ドラゴンシールド	挑発
リフレクトシールド	魔法、ブレスをガードor反射可能
スネークヘッド	毒無効
ユニコーンヘッド	混乱無効
イービルアイ	暗闇耐性・大
ドラゴンヘルム	挑発
ドラゴニックヘルム	挑発
キュアヘルム	盲目無効、混乱耐性
ブラインドマスク	暗闇耐性・小
クロスブーツ	毒耐性・大
ギャザーブーツ	凍結耐性、毒耐性、睡眠耐性
ドラゴンブーツ	挑発
ドラゴニックブーツ	挑発
キュアブーツ	足痛耐性、石化耐性
ソルアミュレット	気絶耐性、石化耐性、沈黙耐性
ディアナアミュレット	混乱耐性、盲目耐性、毒耐性、睡眠耐性
ジュピターアミュレット	出血耐性、足痛耐性
グロウアミュレット	経験値1.1倍
エーテルアミュレット	3秒にHP1回復
朱鳥のお守り	最大ダメージを30に軽減
ソウルアミュレット	1.2秒でMP1回復
ブラッドアミュレット	状態異常付加攻撃の発生確率が上昇
ワイズアミュレット	消費MP0.65倍
リリーフアミュレット	消費EN0.72倍
魔導の首飾り	スーパーアーマー、防御力0.5倍、VIT0
ライズリング	攻撃速度上昇（Ⓐ、Ⓐ+Ⓖボタンのもの）
センスリング	スキル発動速度上昇（USEボタンのもの）
テックリング	攻撃発生後の隙を武器キャンセル可（空振り可）
リベラルリング	単体攻撃用の武器攻撃が複数の敵に当たるようになる

※表内の各種データ・効果などは編集部調べによるもの

■セットボーナスのある防具・武器

セット基準鎧	対象武器、防具	効果
ドラゴンアーマー	兜、靴、盾、片手剣、両手剣	STR、AGI
ナイトプレート	兜、靴、盾、片手剣、指輪	STR、DEX
デモンズアーマー	兜、靴、盾、片手剣、指輪	DEX、INT
ジェネラルアーマー	兜、靴、盾、エクスカリバー、アルティマソード	STR、DEX
バルバロスアーマー	兜、靴、盾、片手斧、インペリアルアックス	STR、AGI
キングローブ	兜、靴	DEX、MIN
プロテクトローブ	兜、靴、プロテクトリング	DEX、MIN
ホーリーメイル	兜、靴、盾、片手剣、棍棒、首飾り	MIN、VIT
キュアアーマー	兜、靴	MIN、LUC
ルミナスローブ	兜、靴、盾、ストリクトメイス	DEX、MIN
拳聖の僧服	兜、靴、ナックル	AGI、DEX
ウィザードローブ	兜、靴、杖	DEX、INT
マジックアーマー	兜、靴、盾、片手剣、指輪	DEX、INT
セイクリッドローブ	兜、靴、杖	INT、LUC
アビスローブ	兜、靴、エクリプスロッド	DEX、INT
イビルローブ	兜、靴、杖	AGI、INT
スパイククロス	兜、靴、盾、片手斧	STR、AGI
リブアーマー	スカルヘルム、シャンクブーツ	STR、DEX
ノートリアスジャケット	兜、靴、盾、ツインエッジ	DEX、LUC
ハンターズクロス	兜、靴、弓	AGI、DEX
緋染の鎧	白鬼の兜、黒紋の脛当、砕魔刀、鬼面の大槌、古鉄、紅桜、朱鳥のお守り、アサシンネイル	AGI、DEX
アリサノスアーマー	兜、靴、盾、レオンハート、アポカリプス	STR、DEX
グレイスローブ	兜、靴、盾、ブリガンティア	MIN、VIT
ロゼッタローブ	兜、靴	AGI、INT
忍者装束	兜、靴、サイ、古鉄、紅桜、アサシンネイル、朱鳥のお守り	AGI、DEX
ブラッディクロス	兜、靴、盾	STR、DEX
ドラゴニックアーマー	兜、靴	STR、AGI
エンペラーローブ	兜、靴	DEX、MIN
マーブルローブ	兜、靴	DEX、LUC
風魔装束	兜、靴	DEX、LUC
蒼藍の鎧	軍神の蛇矛	STR、DEX

状態異常について

状態異常は一時的に無防備になったり被ダメージが多くなるため注意したい。一部の鎧には状態異常を回避できる効果があり、これらはステータスボーナスに関係無く強力だ。基本的にはソルアミュレットとディアナアミュレットを使い分けて気絶、毒のどちらかを防ごう。高難度のダンジョンでは毒のダメージが厳しいので、eアイテムのアミュレットでなくても、カスタムアイテムのアミュレットにポイズンストーンを入れて毒を防止するように。

またソルアミュレットに対応した状態異常は聖耐性、ディアナアミュレットに対応する状態異常は闇耐性を上げることで、発生確率を抑えられるぞ。

指輪・首飾り

特殊な能力を持つ指輪や首飾りは非常に高額で取り引きされるが、それに見合った能力を持つ。

武器スキル使用時はライズリング、魔法使用時はセンスリングがあると心強い。センスリングは騎士のチャージなどをはじめとした、USEを使うスキルのスピードを速めることが可能だ。

首飾りの特殊なものはVS専用報酬や、プラチナクレスト交換品であったりと入手しづらい。ブラッドアミュレットは、気絶や凍結が高確率で発生するため戦闘で安全を確保しやすい。ワイズアミュレットは魔法のほかクロノストライフなどでMP軽減できるが、ランク4スキルは対象外なので注意。

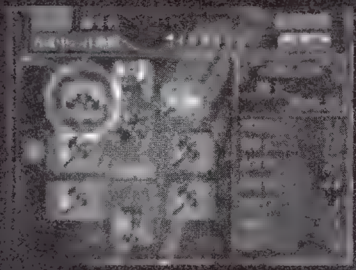
セットボーナスについて

セットボーナスとは特定の鎧を装備している際に、対象となるその他の装備品を付けると対応ステータスが＋2されるというもの。上の表内ではその他の装備品の名称を略しているものがあるが、基本的に鎧と同名の別部位装備となる。

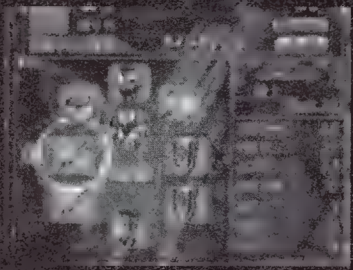
例えばナイトプレートを着ている際にナイトソード、ナイトシールド、ナイトブーツ、ナイトヘルムを装備すると、関連装備が計四つなのでSTRとDEXが＋8されるという具合。対応装備が多い場合、セットボーナスでステータスを上げやすいのでチェックしておこう。鎧を着ていないと、付属品をいくら装備してもボーナスは得られないので注意。



毒ダメージがかなり危険な状態異常。ディアナアミュレットが優秀で、さらに装備品で闇耐性を上げれば完璧だ。



大技スキルであるほどライズリングが有効。無い場合にはDEXをしっかり上げ、攻撃チャンスをつぶされないように。



鎧を軸に、兜と靴と盾と剣を装備。これでステータスが大幅に上がる。武器だけより強力なものに変えるのもいい。

はみ出しバトルキングダム

特定の上位職業で使用するとボーナスを得られる専用武器がある。上位職業には得意武器が設定されているのでその効果も相乗すると別職業で使うときと比べて大きな差が出る。また特定の上位職業専用装備は同系列の上位職業（騎士と蛮族など）で使用すると能力に9割の補正が入るものがある。装備品は補正絡みで能力が変化しやすいためいろいろ試そう。

鉄拳 TEKKEN 6

「ステステ」をマスターせよ!!

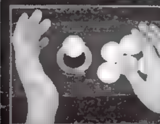
「ステステ」……それは、三島使いならだれもが憧れる華麗なるテクニック。高速で相手に接近し、有無を言わさぬ二択で相手を屠り去る。そんな高度な技術を身に着けるにはどうすればいいのか？　……その疑問にお答えしよう！

鉄拳6

メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2007年11月26日(稼働中)
使用基板	：システム357

付録DVD収録コンテンツ

「三島の華、レバテク上達講座」



「カッコよく勝つ！」これが、三島使いのだれもが抱く理想像の一つであることは間違い無い。今回のDVDでは、そのためのレバーテクニックを伝授！　三者三様の持ち方から自分に最も近いタイプを選び、この夏はひたすらゲーセンで練習すべし！

DVD連動

DVD出演プレイヤーにインタビュー

ステステ上達の秘けつは？



山田

本誌三島家担当。器用に何でもこなすが、非常に飽きっぽい性格なのが難点。英語が得意で、韓国プレイヤーとの親交が厚い。

―― ステステの練習法は？

家庭用『鉄拳3』のプラクティスモードに、自分の入力したコマンドが表示される機能があったので、それを使って、正しいコマンド入力ができているかどうかを確認しながら練習していました。最初は正確にゆっくりと、できるようになってきたら次第に速度を上げていきましたね。

――「山田」さんといえば、キングを使ってのステステが印象的なのですが……？

キングのステステのコマンドは、「⇨⇩⬂⇨☆」の繰り返し。三島家のステステと違って、⇨から⇩に移るときに、ニュートラルを挟んではいけないのが重要なポイントです。

―― キングのステステの練習法は？

キングを使って、できる限りの速さで三島家のステステを入力し続けます。当然、ステステはできません。これを何分間か続けていると腕が疲れてくるのですが、腕が疲れて、正しくニュートラルの入力ができなくなってくるため（？）、キングでもステステができる瞬間が出てきます。この練習を繰り返して、「疲れてたまたまできたキングのステステ」の入力を体で覚えました（笑）。

―― 最後にアドバイスがあればお願いします

楽しみながらやるのが上達の秘けつです！



ゼクス

ステステといえば、やはりこの人。鉄拳SNS「Zexi」を立ち上げるなどして、Web上などからも業界を盛り上げる功労者。

―― ステステを使い始めたきっかけは？

『鉄拳3』のころに、都内から遠征してきたプレイヤーがステステをしていて、それをまねし始めたのがきっかけですね。高速ステステを意識しだしたのは、韓国の「チャン・イクス」のプレイを見て、影響を受けてからです。

―― ステステの練習法は？

飽きっぽくて家では練習しないので、対戦の待ち時間にCPU戦で練習していました。自分に合っているコマンド入力だったからか、すぐにある程度の動きができるようになりました。

―― ステステ入力のコツなどはありますか？

高速ステステは、最速風神拳（⇨☆⇩⬂8⃝8⃝）を連続で入力するような感覚で出すといいかもしれません。できない人は、遅くてもいいから確実にできるように練習することが大事だと思います。

―― 全国の三島使いへメッセージをお願いします

三島家は使いこなすのが難しいけれど、使いこなすと強く、鉄拳で一番格好いいキャラクターだと思っています。最近は、対戦でステステを使う三島使いを見なくなってきたので、練習して、ステステを使いこなす三島使いになってください。

―― 最後に何かあればどうぞ

……編集部のレバーはほんと無理クス（笑）。



二代目メンストリュウ

関西のドン「メンストリュウ」の英才教育を受け、若くして完成度の高い三島使いとなる。三島の本場、韓国からも注目される。

―― ステステの練習法は？

初心者だったころ、うまい人のプレイを見て、見よう見まねでやっていたらいつの間にかにできるようになっていました。あと、自分が通っていたゲーセンでは「強い人たちは2P側に座る」というしきたりがあったので、強制的に1P側でやらされているうちに、1P側でのステステもできるようになっていました。ほかは、とにかくCPU戦などでひたすら練習していた感じです。

―― 対戦でのステステの使い方は？

相手が固まるのを読んで「二択にいきたいな」と思ったときは、ステステを使いますね。ステステからの下段攻撃は絶対に見切られないので、これを一度見せると相手は次から「読みでしゃがむ」しかなくなります。そうすると、技モーションで見切られやすいような中段攻撃が当たりやすくなるんですよ。あと、ステステでプレッシャーを与えると、相手が暴れることが多くなります。ステステで相手の暴れを誘って、それをスカして浮かせる……というのが理想的ですね。

―― 三島以外のキャラは使わないのですか？

レイヴンやブライアンなど、崩しの強いキャラが好きで使っています。でもやっぱり、一番楽しいのは三島。みなさんも使ってみてください！

鉄板6

DVD 連動

特殊ステップを最大限に使え！

各種ステップキャンセル

特殊ステップ

⇨☆⇩⬋

デビルジン、カズヤ、ヘイハチのほか、アーマーキングやワン、ファラン、ペク、ボブなども持っているステップ。特に、三島家の持つそれは「風神ステップ」を呼ばれることが多い。

ステップ中に移動する距離が長く、レバー前、後ろ、横移動などさまざまな動きでキャンセルが効くため、移動手段としての[illegible]が高い。また、ステップ中は各キャラ[illegible]の強力な技を出すことができるため、ステップを見せることで[illegible]なプレッシャーを与えることができる。

ステステ

⇨☆⇩⬂⇨☆ ×α

「特殊ステップ〜前ダッシュ」を繰り返す動きを「ステステ」と呼ぶ。[illegible]と入力した後、[illegible]入力する」という動作を繰り返そう。この二つの入力を、いかにスムーズにできるかが重要。



入力の関係上、2P側でやるのが得意な人が多いようだ。特に、「かぶせ持ち」の人は2P側に偏りがち。

横移動キャンセル

⇨☆⇩⬂⇧☆

「特殊ステップ〜横移動」を繰り返す動きが、通称「[illegible]」。画面で横に横移動する場合は、[illegible]の前に⇩などを[illegible]ければならないので、[illegible]なコマンドテクニックを必要とする。



[illegible]テクニックではないが、スムーズに入力できれば面白い動きをすることができる。

後ろキャンセル

⇨☆⇩⬃⇦

レバーを後ろに入れて特殊ステップをキャンセルするテクニック。ステップ中にきた相手の攻撃をガードするときに使おう。また、⇦を入力している間にタイミングよくボタンを押すと、立ち途中の攻撃を出すことができる。

例えば、デビルジンであれば、[illegible]と入力すれば特殊ステップ〜追い突き（立ち途中に[illegible]）という動作ができるので、[illegible]（[illegible]）との中・下段攻撃の二択を迫ることができる。習得しておいて、損は無いテクニックだ。

ステステよろず部屋

秒間のステップ回数が速度を計る一つの[illegible]し、「速い」と感じるステステとは？

ステステの1セットのコマンドは、上でも書いたように[illegible]。最速入力なら6フレームで1セットを入力できるため、60フレーム[illegible]は10セットのコマンドを入れることができる。つまり、理論上、ステステは「1秒間に10回可能」ということ（秒間10回「ステステ」だと、秒間20回ステップをしてるように聞こえる……というツッコミは禁止）。

ちなみに、マクロを使って秒間10回のステステを再現させた場合、もはや特殊ステップをしているようには見えず、キャラが[illegible]で[illegible]しながら、ゆっくりと前進していくようにしか見えない[illegible]。通常「速い」といわれるようなステステは、秒間5〜6回程度のものだろう。今回DVDに収録した「ゼクス」氏、や「山田」氏の2P側でのステステも、秒間6回前後のものである。「秒間10回のステステができる」という猛者が現れば、ぜひ編集部にご一報を。

垂れのラヴTTB 3

テッケン・チーム・バトル コラム



垂れ
個体数激減のため保護の声が高まる、貴重な野生の「垂れ」。何気にザフィーナ初の鉄拳王。

先日、鉄拳の「て」の字も知らない元カノと久しぶりに会うことになり食事をすることになったのだが、あろうことかその席で彼女を悲しませてしまった。アーケードはもちろんTTBもやっていない、この人種をある種の畏怖の念を込めて「一般人」と呼ぶなら、一般人の彼女を持つことは何と難しいことか。ものの考え方や携帯依存度はかなりかけ離れているし、彼女に自分の正体を隠そうとすればするほどその葛藤や苦労は増える。

一般人の彼女は食事中に「ガチメインだから」という理由で変なツルツルなまぐさ坊主に一方的に会話を中断され、その後、10分以上ほったらかしにされた。そして彼女は俺にこう言った。

「変わったたね……」

うおおぉ！　バトル間の10分が本当に短いと感じた、垂れ涙のアシュケロン。

鉄拳新聞

二〇〇八年七月三十日発行（縮小版）

闘劇'08直前!!

当日行われる「闘劇'08 FINAL」の出場チームが出そろった。「レジ」や[illegible]での強烈な攻めなど[illegible]要素が多い『鉄拳6』。そして若手チームや前作から活躍してきたプレイヤーたちが目立つ組み合わせなら今回の優勝者を占うことは非常に難しいが、一つの世代交代が近付いている感は[illegible]くある。それが結果に現れるか否か、注目していただきたい。

アルカディアモバイルにて攻略動画掲載中！

過去攻略記事や、それと合わせて閲覧できる本誌と連動した動画など、上級者への道のりをばっちりフォロー。アルカディアモバイルの『鉄拳6』攻略コンテンツへは右のQRコードからアクセスを！

鉄板6 [illegible]

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

ワールドレースが始まるよ!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年3月稼働(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH BLUE

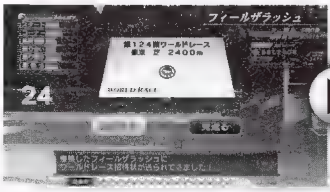
Text：マンモス丸谷

アルカディアモバイルでDOC稼働店舗公開中!!
スタートガイド動画、レースプログラム、本作の稼動店舗など、さまざまなお役立ち情報を公開中!

ついにワールドレース開幕!!

ネットワークデータ対戦で目指せ全国制覇

稼動当初からアナウンスされていた『DOC2008』の目玉企画、ワールドレースがついにスタート。そこで改めてレースの概要をおさらい。通常のレースとの最大の相違点はプレイヤーが直接操作するのではなく、ネットワークに愛馬の情報が送られ、オートで進んでいく形式なこと。(オーナーカードは必須!) DOCターミナルで作戦設定が可能で、ムチを入れるタイミングや最終直線の選択など、オーナーの意見を反映した走りを指示できる。登録終了後は自動で店舗予選へ出走。勝ち抜けられればエリア予選、そして全国決勝と進んでいく。決勝まで勝ち抜けば稼動店舗の全てのメインモニターに愛馬の勇姿が映し出される!



レースで上位入賞するとワールドレースへのオファーが届く。出走による疲労や敗退した際のペナルティはないので気軽に参加してかまわない。



オファーが届いたらいったんサテライトから離れてDOCターミナルへ。レースでのペース配分、最終直線の選択など作戦を指示して店舗予選にそなえよう。



翌日になると自動的に店舗予選がスタート。勝てばエリア予選に進み、勝ち残った最強の競走馬は全国決勝の舞台へと導かれる!



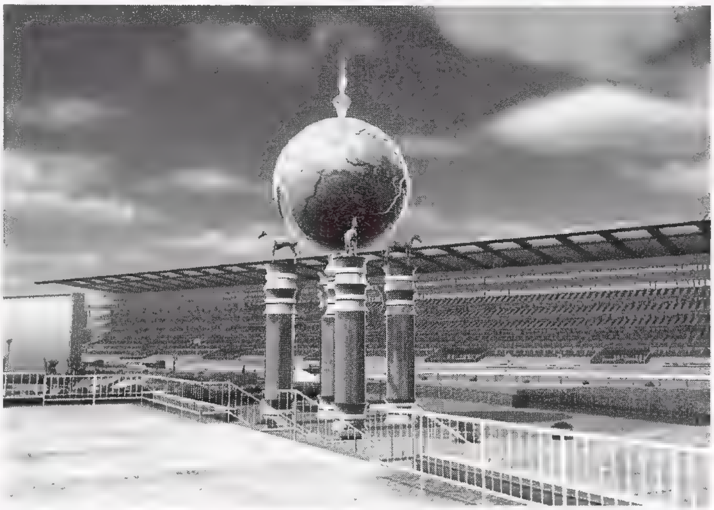
決勝戦が流れる時間は全国共通。ワールドレースは毎日登録を受け付けているので、根気よく挑戦すればどのオーナーにもチャンスはある!?

ダブルチャンス!! 敗者、観客にも豪華特典も

「全国で勝てる愛馬なんていない」からワールドレースなんて関係ない、と決め付けるのは非常にもったいない考え。DOCターミナルの優勝馬予想に参加、みごと的中すればクラブポイントやレアアイテム“ご当地エサ”を景品として頂くことができる。予想を外したプレイヤーにもまだチャンスは残されている。優勝馬と同じエリアの店舗でプレイすると一定期間何らかのボーナスが付加されるとのこと。ワールドレースは一部の強豪プレイヤーだけではなく、すべての『DOC』オーナーに利益還元のチャンスがある大会なのだ。



とりあえずゲーセンで『DOC』をプレイしておくと“なにか”をもらえる可能性が発生。ちなみに優勝馬を輩出した店舗には一定期間トロフィー (右の写真を参照)が表示される。




ウマコサテライトデビュー! DOCターミナルで本作の布教に務めた功績が認められて(?)ウマコがゲーム本編に進出。新馬作成後(親馬が実在馬のときのみ)に体験できる[「レクチャーモード」で調教やエサやりの基本を教えてくれるのだ。レクチャー時に上がった能力は次のレースに引き継がれるので(さらにレクチャーモード終了後1レースプレイできる)攻略的にもお得だ。

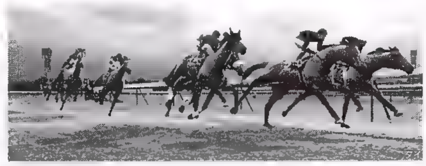
夏競馬もスタート 競馬場、実名競走馬も大幅追加

『Ver.2.0』で追加されるのはワールドレースだけにとどまらない。その中でもゲームの内容に最も影響しそうなのがレース場とライバルとなる実名競走馬の追加だ。レース場は夏競馬が盛んに開催される札幌、函館、新潟、福島、小倉の五つ。競馬場が追加されたことによってGⅡ、GⅢも増加しているので、タイトル制覇を目指すオーナーは逃さず獲得しておきたいところ。実名馬は現役の競走馬を大量投入。今年デビューした注目のサラブレッドや最近重賞を獲得して名を上げた旬な馬たちが登場するようだ。より現実の競馬らしくなったレースでオーナーライフを満喫しよう！



現実の季節の移り変わりとリンクして夏の競馬シーンを追加。この夏は涼しいゲーセンで『DOC』をプレイして乗り切ろう。





現在活躍中の競走馬が増えることにより、さらに実際のレースらしい雰囲気に。手強いライバルになる可能性も!?

あなたの馬が全国デビュー

DOCターミナルを介して親馬をやり取りする"ネット配合"サービスが始動！　親馬を登録、相手にパスワードを伝えれば直接会う機会の少ないオーナー同士でも親馬の受け渡しが可能になった。また全国店舗で引退した馬がCPU馬として登場する引退馬全国配信もスタート。あなたの馬が親馬、ライバル馬として全国各地を席巻する日が来る!?



親馬の送信はQRコードに対応。パスワードをメモする手間、タイプミスの心配は無用。引退馬全国配信で登場する馬は抽選で100頭が選ばれ、週単位で更新されていく。

血統保障

カードの紛失によりモチベーション急激低下というコンボはカードゲーム経験者なら一度はあるはず(？)。そんな悲劇を防ぐために実装されたのが血統保障。オーナーが愛馬を引退させた際に1配合分の種をネットワークに保存。馬カードを紛失した際にこのデータをDOCターミナルから引き出せば、失くした馬カードと同じ配合ができるのだ。なのだがオーナーカードを紛失→ID、暗証番号覚えていない、となるとお手上げ。メモは必ず取っておくことを勧めます。

装甲車出撃!?

DOCターミナルで回せるガチャガチャの景品も大幅パワーアップ。かなりビックリするような景品が多いようで、厩舎を和風(というか城に近い)、馬運車を装甲車といった『戦○自衛隊』のような組み合わせが可能になった。ほかにも厩舎引越し、季節限定ガチャガチャや通り名(赤い○星的な)の作成などが新登場。新要素でハデに自己アピールせよ！



ご当地メンコの旅 全国制覇!! 47/47



No.37 栃木県（行庵手織）



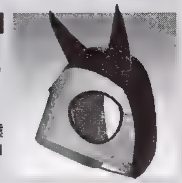
茜、梅、栗といった自然の草木を染液に使った伝統織物。

No.38 群馬県（桐生織）



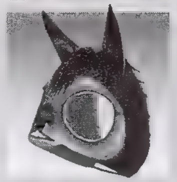
関東を代表する絹織物。前面部の金色がゴージャス感を演出。

No.39 岐阜県（さるぼぼ）



飛騨地方に伝わる猿の人形。赤と黒のコントラストが美しい。

No.40 滋賀県（信楽狸）



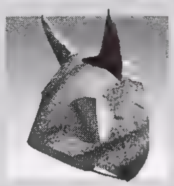
狸の置物で有名な伝統的工芸。茶器や徳利などの人気も高い。

No.41 和歌山県（梅の花）



毎年全国シェアの半分の梅を生産。和歌山の県花でもある。

No.42 鳥取県（砂丘）



日本最大の海岸砂丘。天然記念物なので無断採集とかは厳禁な。

No.43 島根県（大蛇）



ヤマタノオロチ。島根は日本創世にまつわる神話が満載。

No.44 香川県（讃岐のり染）



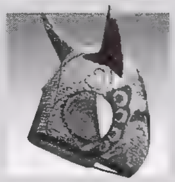
食べるほうじゃないのりを防染に使う染物。藍染がメジャー。

No.45 高知県（フラフ）



端午の節句にこいのぼりと一緒に飾られるド派手な大旗。

No.46 佐賀県（佐賀錦）



上品な色合いの金、銀色が基調の織物。同名のお菓子もある。

No.47 熊本県（きじ馬）



人吉地方の伝統玩具。木を細長い形に削り鮮やかな着色を施す。



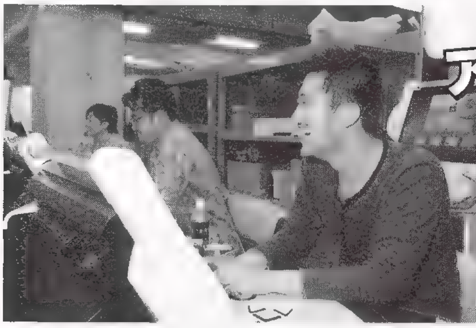
はみだしVer.2.0情報　↑で紹介した以外にも"オーナーランクの強化"と"店舗エンブレム"といった新要素が存在する。前者はゴールドより多くのポイントを得られる"プラチナランク"を追加。後者は店舗ごとに独自のエンブレムを作成できる機能。ただこれは店のスタッフでなければ設定できないので、店員の人に頼むか、もしくは店舗スタッフになって作成しよう。

抗走の決着!?

サラブレ対抗戦最終局面へ

去る7月10日、長きに渡ってくり広げられてきたサラブレ編集部との最終決戦(アルカディア的には1勝1敗)が開催。絶対に負けられない戦い(笑)なはずのアルカうま部だが、しもでんは出走間に合わないは、マンモス丸谷は普通に弱いわで敗色濃厚。そこで"たまたま"通りかかったトラック氏(本誌WCCF担当ライター)を投入。××代を重ねた超強力な馬での連勝と「新馬作成→そのままレース」という運まかせの最終試合で総合勝利！　サラブレ編集部の大人な対応(苦笑いで祝福)で幕を閉じた……と思いきや!?

アルカディア大勝利!?





しもでんのカード挿し忘れ、マンモス丸谷の低調ぶりを"通りすがり"のトラック氏がカバー。『WCCF』と取材日をあわせていてよかったぜ。

まさかのハッスル参戦!!



ゲーム業界に似つかわしくないガタイの人が近づいてくる、と思ったら"ファイティング・オペラ"ハッスルで活躍するプロレスラー、崔領二だった！　次号ハッスル軍となぜか対決。うま部は生きて帰れるのか!?

パンダとうま(仮)　湯川真

第3走 白黒祝い



オーナー様のラウンジ

もともと白黒で事足りていたんじゃないのか？　といった感じのこのコーナー。普通ならばそろそろコーナーとしての方向性が決まってきてもいいころなのに、全く持っていまだにフリーダム、それがこのコーナーの方向性か？

マンモス丸谷 オーナー（東京都）
『WCCF』の待ち時間に『DOC』をやる日々でお金がありません。あと『ダビ○タ』やるのでDSください。

部員 本誌ライターの戯れ言がハガキの中に混ざってました。ふざけてないで仕事をしてください。

マンダリン オーナー（愛媛県）
ご当地メンコが地味に面白い

部員 若干言葉にトゲがあるような気が、まぁ気のせいでしょう。

スライリー坊や オーナー（京都府）
ご当地エサがもみじまんじゅうとメロン(北海道？)は天と地の差な気が……

部員 若いうちはメロンに色めき立つという気持ちは分かりますが、齢を重ねればまんじゅうもオツなものですよ。

テレテ オーナー（千葉県）
ウマコの萌え擬人化コーナー (ry

部員 ふぅ……、こんなのばかりですか……。申し訳ありませんが、断固として拒否させてください。

お茶ゆう オーナー（埼玉県）



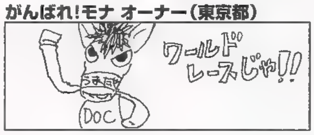
競馬はロマンです。ただ夢でもあります。がんばってください。

せんぷうき オーナー（熊本県）



たしかに、バージョンアップでCPU馬強くなってません？　セガさん。

がんばれ!モナ オーナー（東京部）

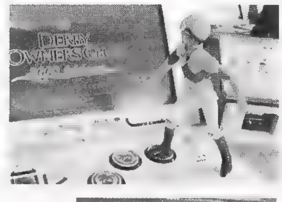


ターフィーの時といい、胸にDOCと描いてあれば何でも許される訳ではありません。まんまキャラ名も描いちゃってるし、オーナーネームに至っては……。しかも、首都圏の人たちにしか分からないネタですし。

新 岡部フィギュアで遊んでみた!!



とにかくすごい人である岡部さんのフィギュアで遊んでしまおうというこのコーナー。白黒になってもその自由さは失いません。緑の方が岡部元騎手、ピンクの方が南井元騎手、白黒じゃ分からないか。



フットスタンプでチャレンジ!!　良い子は絶対まねするな。



まぁ、こうなるしね。



全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。あと、岡部フィギュアへのポーズ案なども募集しています。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

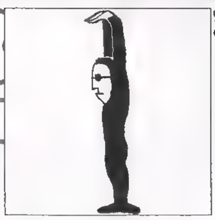
猛者通信 ドス龍

DOS32本目 エクセレンツ

教員試験の答案が10年文保存してあるのなら、全国の教育委員会は全結果を精査すれば話は早いじゃない！　何てことは微塵にも思わない我らと、アルカディア100号を祝おうじゃないかメーン。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか



まさ
100号を祝うべく、舎人公園に大物ねらいにくりだしたものの、あまりの暑さゆえにフルボンズというか釣りのシーズンでは、あ、ねう。



ケソ
ジョージ・マイケルとマイケル・ジャクソンが結婚したらマイケル・マイケルになるのか!?　とかいう中学生議論を繰り返すリアル匹夫。



ブニョ
皆さまのおかげで100号を迎えることができましたが、闘劇魂はあるわ闘劇本選はあるわ各種ムックはあるわ実はこれからが本番なのですよ！

EPISODE：01

ありがとう パパンケーキ

The 100th commemoration.

まさ　ムス。アルカディーアも今月で100号か。出しも出したり続いたりという感じさな。

ケソ　いやー、創刊当初はトゥルー暗中模索もいいところでしたが、今日という日を迎えて感動っスよボカァボカァ……。

まさ　創刊から今まで、本当にいろんなことがあったさね。「ガラスの仮面」の連載再開、『コットン』のパチスロ化、『リラックマ』五周年、そして『あつまれ！　ピニャータ』の発売……。

ブニョ　そのほとんどがアルカディアに関係無いのは気のせいですか。というか、かろうじて関係がありそうなのが『コットン』パチスロ化ですが、ダップセの皆さんはパチンコ系遊技にはビター文落とさねえ、と豪語していませんでしたか？

まさ　フェフェフェフ。我らはラック値が低いからの。パチスロ『パニッシャー』でも登場しない限り、遊技場には近寄る気も無いっぺれ。

ケソ　しかし、どうして100号記念D・V・D！　に僕たちのうろ覚え企画が収録されなければいけなかったのか教えてつかあさいよ。

ブニョ　いや、何となくね。コンテンツの数が多かったし、もし万が一何かあったときに「ダップセが悪い」と責任転嫁できるようにね。

ケソ　ヘコー！

ブニョ　最初は、うろ覚絵を描いているところの動画をDVDに収録しようかと思ったんだけど、ダップセごときに予算を割くこともないかな、ということで静止画になったんだよね（マジ話）。

まさ　真面目にDVDを見ている人にとってはいい迷惑やもしれぬ。いきなり出てくる珍絵画に怒りを覚えないか心配さね。ケソや、読者の皆さんからセービングアタックをくらう前に土下座をしておくといい。

ケソ　しゃっせんした！（早口）

ブニョ　まあ、100号のお祭りだし、寛大に見てくれますよ、きっと（希望的観測）。

ケソ　そーいや100号の間、モセルも何回かタイトルを変えているんですが……最初が「猛者通信ぽペソ」、次が「まじかる猛者通信」そして「猛者通信DOS龍」と。



表紙はもちろん、毎号グリズル。しかし、「ミ」の意味が分からんってことでボツに。



『トム・ソーヤーの冒険』をモチーフにしたRPGで、自由度の高いゲームだった。

まさ　開始当初はエンターブレインの代表誌にあやかって「猛ミ通」でいこうとしていたのも今ではいい思い出さね。

ブニョ　猛者をここまで続けることができたのも、読者やメーカーの皆さんの温情があったからこそですよ。そこのところ、ちゃんと理解してくださいね。

ケソ　webの「猛者通信ポータル」とか、我らでもお世話になりまくりですからなあ。応援していただいている皆さんには感謝感激ネビュラスレイって感じですよ。

ブニョ　ともあれ、猛者はこれからもいろいろとやることがあるのでキリキリ働いてくださいよ。前々から言ってる単行本化や裏闘劇などなど、仕事が詰まっているからね。

ケソ　ハイッ！（鼻息荒く挙手）

まさ　申してみよ。

ケソ　猛者の単行本はめんどいので、ゲーム子ゼルだけまとめてコミックスで出すのはどうでしょうか！

まさ　そそそそそそれいい（早口かつ虚ろな目で）。

EPISODE：02

覇王君の不思議な旅

King Snait

ブニョ　子ゼルだけでまとめるのはやぶさかではないのですが、それはもう猛者の単行本ではないと思いますがどうでしょう。

まさ　そうやもしれん。

ブニョ　ゲーム子ゼルを連載中の天野シロ先生といえば、現在好評稼働中の『ロード オブ ヴァーミリオン』でもイラストを提供されてますが。

ケソ　「インキュバス」ですね。子ゼルとは180°違うカコイイイラストですNA。

ブニョ　あと、「マンドレイク」のイラストも描いてるよ。こっちは小ゼルっぽい（？）ちょっとかわいい感じのイラストだね。

まさ　以前、『エアガイツ』でスクウェア（当時）もアーケード本格参入か、とノズブレイヴフェンサーで期待しておったのだが、次のオリジナルタイトルが出るまで10年かかったな。

ブニョ　社名も変わってスクウェア・エニックスとしてですけどね。

ケソ　『LoV』は雰囲気的にはどっちかっていうとスクウェアのラインですよね。『スクウェアのトム・ソーヤ』の香りがしますもの。

ブニョ　しないから。つーか、あったなーそういうタイトル。敵が強制リセットボタンを押してくる技を使うゲームでしたよね。

まさ　『スクトム』とタイトーの『未来神話ジャーヴァス』のプレイヤーを甘やかさない姿勢はガチさね。

ケソ　どうでもいいですが、昔スクウェアが発売していた『キングスナイト』のことを、僕は『キング　スナイト』と区切ってて、「ねえだれかスナイト買うスナイト？」と級友に尋ねては皆を困らせていた記憶があります。

まさ　ははは。田渕君は実に愚かだなあ。それは『キン☆グスナイト』と区切るっぺるり。

ケソ　マジで⁉

ブニョ　違うから。

まさ　しかし、『LoV』は現在排出されているカードが魅力的なのは当然として、ノズブレ級のカードがまだまだ多数控えているとかいないとか。そういった意味でもバージョンアッペルが今から楽しみさね。

ブニョ　スクエニ系のネタが多数入ってくるんなら、嫌が応にも期待は高まりますよね。有名どころで出てない召喚獣もまだありますし。あと装備の方もガンブレードとか、ロトの剣とかが入って来たら話題になるよね。

ケソ　はい！　ボキとしては念願のアイスソードとかも手に入れたいところですが。

まさ　「ころしてでも、うばいとられる」のが関の山さね。

EPISODE：03

僕の私の使い魔コンテスト

This is our idea.

ブニョ　そうだ、せっかくだから、猛者で『LoV』の新しい使い魔を考えてみない？　100号を記念して……とか無理に言えば、スクエニさんも採用してくれるかもよ？

まさ　ンン〜グッアイディーア（顎をさすりながら巻き舌で）。

ケソ　イラストも天野先生に描いてもらえば無問題じゃないディスカ（投刃）。

まさ　そうと決まれば、早速考えてみようではないか。

ケソ　ヤー！

〜15分後〜

ブニョ　ふぃ〜。できました！

ケソ　やっべ、やっべぇ、マジで神カード考えちまったこれ採用！

まさ　どれどれ、拝見してみようではないか。

ブニョ　僕が考えたのは「高無韻」という亜人の使い魔です。タイムの90カウントから50カウントまでは役に立つが、それ以外は仕事をしないという「9時5時労働」を盛り込んでみました。ダラプセ〜としたイラストを描いてもらえばバッチリです。

まさ　実はパーティに全く貢献していない「ヤミ専従」の隠しパラメーターがありそうで怖いさね。

ブニョ　あ、そうだ。同じカードでもレアリティ違いがあって、レア度が高い「高無韻」は勤勉でよく働いて、レアリティが低くなるほど問題が多くなるというのはどうかな。

ケソ　微妙に実情を反映してそうなレアリティ区分のような気がする。

まさ　まあ、アルカディア読者の高無韻はレアぞろいということを信じつつ次！

ケソ　ボカァ、ちょいと変則的なカードを考えてみましたよ！

ブニョ　うん、ボツだね。

ケソ　判断はやっ！

まさ　ネタカードの範囲を出ていないってところが一昨日きやがれ感満載さな。1回は使ってもいいかなとは思うのだが、育てる意味がこれっぽっちもナナナナッシン。

ケソ　ショボクレーヌの夏……。

ブニョ　あれ？　まさは意外に……というか、真面目に実用的な使い魔を考えたんですか？

まさ　フェフェフェ。制圧型パーティにとって一番いやな展開が、［アルカナ］スキルを持った使い魔以外を死滅させられて、［アルカナ］持ちの使い魔を放置されることさね。しかしこのカードは自分で「死滅」することで、その状況を回避できる寸法さな。

ブニョ　なるほど。リスキーに見えますが、理にはかなってますね。

まさ　実は結構使えると思うので［アルカナ］以外のスキルは無しさね。さらにパラメーターもコストの割りには若干弱めにしておくとバランスがとれると思うがどうか。

ケソ　自爆するんなら「ボム」とかにすればいいんじゃないスかね。死滅と同時に爆発することで、周囲にダメージも与えるとか。

ブニョ　それだと使え過ぎでしょ。

EPISODE：04

戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　ほかにも、パーティが受けたダメージを一気に返す「みんなのうらみ」を持つトンベリや、相手パーティに各種状態異常を起こす「くさいいき」を持つモルボル、「超究武神覇斬（効果・相手は死ぬ）」を使える魔晄ソルジャーなども考えてみたのだがいかがかね。

ケソ　ヒュー。どれも採用されそうなアイデアじゃないの。これ、天野先生がイラストにしてくれたらうれしいね。

ブニョ　とりあえず、お願いしてみようか。

まさ　しかる後に、採用してもらうべくスクエニへと持ち込んでみるさなあ。

ブニョ　それまでは、DVD付きアルカディアムック「ロード オブ ヴァーミリオン　スターティングガイド」（絶賛発売中/1,449円：税込）を読みながらゲームをプレイしておくといいんじゃないかな（CM）。

ケソ　アルカディア100号記念企画として、ぜひとも成功させちゃるけえ、グギギギ！

〜マジつづく〜

まさ提案ニューカード

●使い魔名
兆（きざし）
●種族
不死
●レアリティ
レア（コスト10）
●特徴
［アルカナ］のスキルを持っていてSPEED1。ほかのスキルは所持していない。
●特殊技の種類
特殊
●特殊技名
帰結
●特殊技解説
特殊技を発動すると、発動した使い魔のHPが0になってしまう（死滅する）。

ケソ提案ニューカード

●使い魔名
D.O.G
●種族
超獣
●レアリティ
コモン（コスト10）
●特徴
パーティに入れると、メンバーに全属性の弱点が付く。
●特殊技の種類
特殊
●特殊技名
とびだせ大作戦
●特殊技解説
メンバー全員のHPが徐々に減少。これを5回使って全国対戦で勝利すると「グラットんソード」などのレア装備がもらえる。

ブニョ提案ニューカード

●使い魔名
高無韻
●種族
亜人
●レアリティ
コモン（コスト10）
●特徴
カウントが90〜50までの間は特殊技ゲージのたまりが早いが、それ以外ではたまりが遅い。
●特殊技の種類
回復
●特殊技名
居酒屋タクシー
●特殊技解説
発動するとタクシーを召喚。そのタクシーから受け取った酒類で、自身のHPを回復する。



お知らせ

ブニョです。宣伝しに来ました。アルカディアモバイルからのお知らせですよ。ダップセの二人が、意外とまじめに更新している日記があるんです。読んでみたいって人は下のQRコードからアクセスしてみてくださいね。

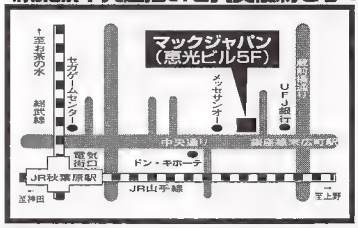
猛者通信と違って、催促されなくても原稿がアップするんだとか。うらやましいです。

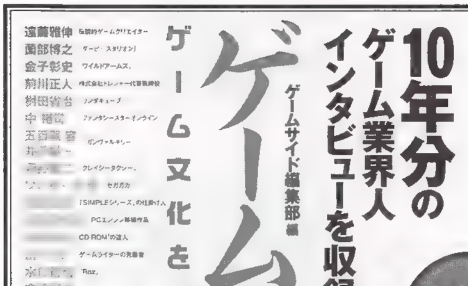
猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係

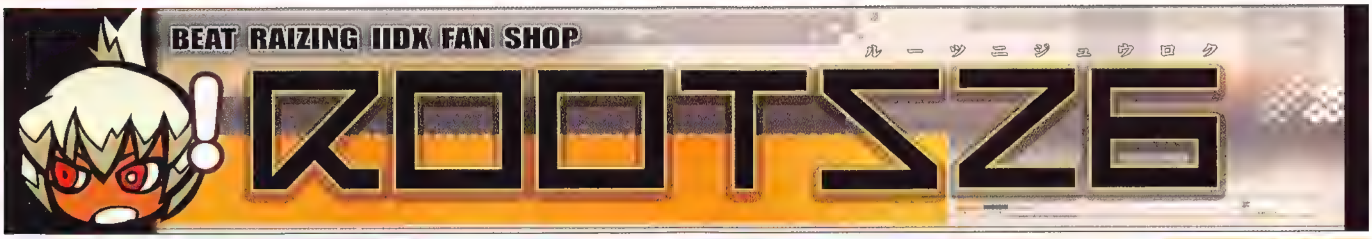
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com


マックジャパン
（恵光ビル5F）
至お茶の水
総武線
セガゲームセンター
メッセサンオー
UFJ銀行
中央通り
電気街口
ドン・キホーテ
JR秋葉原駅
JR山手線
至神田
至上野


10年分のゲーム業界人インタビューを収録!!
ゲームサイド編集部 編
ゲーム職人 第0集
ゲーム文化を支えた37人の証言
MICRO MAGAZINE

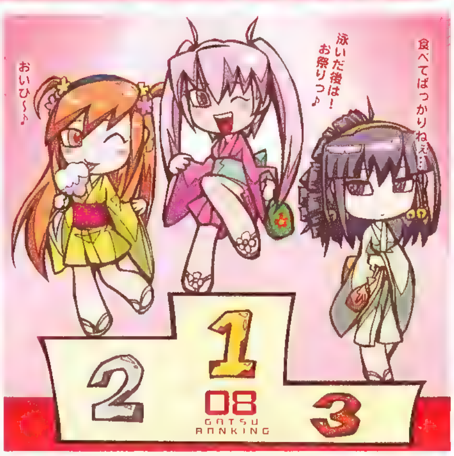

GAMESIDE BOOKS
12RIVEN
オフィシャルコンプリートガイド
MICRO MAGAZINE

続きが気になりますね♪





キャラクターランキング TOP3



セリカ
「浴衣もなかなかでしょ?」

彩葉
「夏といえばお祭り……♪」

緋浮美
「……太りますわよ彩葉さん」

キャラクター説明

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『識』
ゲームセンターの店長。
一児の父。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

ⅡDXイラストギャラリー

さて、今月もやってきました。ROOTS26です。今月も上手なイラストを投稿していただきました。当コーナーでは随時イラストを募集しておりますので、奮ってご応募を！



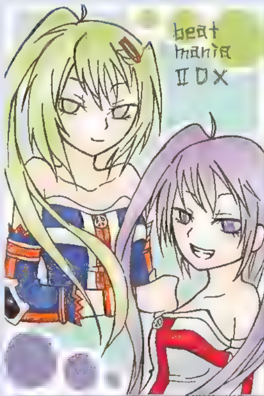
（兵庫県　猫太さん）

「ほらほら識くん撮るわよ」

「えっ。あれ？　な、何の写真？」

「100号記念よ」

「それじゃ撮りますにゃー」



（北海道　銹月さん）

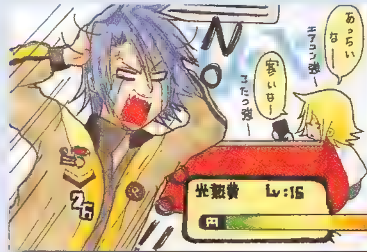
「100号なら私たちが居ないとなのですよ」

「あ、念入りにメイクしてたのコレの為？」

「エ、エリカだってそーじゃん～」

「そ、そんなことないわよ。ホホ」

（北海道　3ミリネジさん）

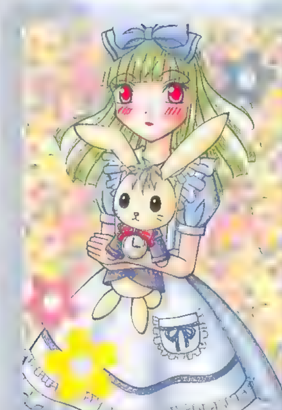


「100号……？　興味ねーな。よっと（ピッ）」

「100号記念ぐらいちゃんとしなさいー！」

「ん～？　あー。（ぬくぬく。ごぉぉ）」

「駄目男極まれり……ってアレ？　俺の出番は？」



（福島県　森園泉さん）

「え、べ、べつに100号記念だからってオシャレとか、そんなんじゃないんだから（汗）」

「……いや、俺何も言ってないし」

「……。こ、こーゆー服……き、キライ？」

「え、いや。カワ……（ゴニョ）いいんじゃねーの」



（福岡県　灰音さん）

「はーい♪　そんなわけで100号オメデトウー」

「おめでとう御座います」

「いぇーい♪　おめでとー！」



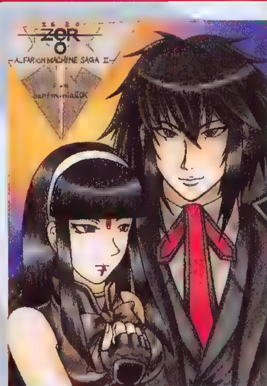
（福岡県　皐月トミィさん）

「よし！100号記念に一芸を！（シャキンッ）」

「ちょっ！アニキ前出すぎ！　俺写らねぇー」

「いっくぜー♪（シャキーンッ）」

「刀をこっちに向けるなぁーッ！」



（長野県　猫影さん）

「……もうすぐ。もうすぐだよリリシー。あと少しで隠れ月の内側だ」

「えぇ兄様……。警備兵！　私のアルファリオンをこちらへ！（すみませんイルフィ。もう会えない……）」



（愛知県　バクレツ丸さん）

「貴様に自覚が無いからこそこうなったのだろうが！　ジグ！だからネータはユーゼスに！（ギンッ）」

「（キィンッ）そうさケイン。僕が「皇」であったから、僕が、僕がネータを巻き込んだんだッ！」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

ヤバイ。ヤバイ。ヤバ。ヤバ。ヤバババー

DJ NUMBERS

エレキです。世話のやけるバカ兄貴が実家の道場を継がずに家出したので、連れ戻すように親父殿に命じられていました。……兄貴のペースに巻き込まれ、いつの間にやら……すっかり目的忘れて二人暮らし。バイトして結構ギリギリ暮らしています。とある事情で、夜しか働く事ができないわけで……、聖奈さんの経営する「カフェ」でバーテンをしたりして、お世話になっとります。22歳……っすよ？　聖奈さんは、何も事情を聞かず、俺の事を雇ってくれてます。……でも、カクテルなどの試飲は、なぜかオーナー権限で禁止され、させてもらえません。しょうがないのでオリジナルカクテルを作るたびにサイレンや、デュエルたちに味見してもらって……いや、させています。失敗作が多かったけど、最近はなかなかに良い味になってきているんだぜ。あー、です。

えーと。あ、実家は剣術を主体とした古武術を教える道場をやっていて、えー、けっこう門下生も多いです。家族は、親父殿と兄貴と姉さんと俺の四人ですが、何人もお手伝いさんたちが働いていたりもする少しばかり広い造りになってます。「神崎家男子はかくあるべし」のもとに、小さいころから鍛えられてきました。(……ま、おかげで体力事には苦労はしなかったけど)バカ兄貴がある日いきなり「家を出て行く」と言い出して、後に残された自分への親父殿の指導も厳しさを増し……最悪でした。

「兄を連れ戻して来い」と親父殿に言われたときは、ちょっとした開放感もあったのだけど……、現実っていうのは厳しいものです。家からもらった金はバカ兄貴にほとんど使われるは、すべて折半だとバカ兄貴に言われて二人暮らししてみれば、ほとんど俺が家事、炊事している感じだし、夜に必死にバイトして家計を支えているのに、バカ兄貴はフラフラとどこかに出歩いてるし。バカ兄貴は……。〜〜〜。コホン。いや、それはいいけどさ。兄貴が変な事に金を使わなければね……（ていうか仕事みたいなものはしてるのは分かるんだけど、何に使ってるんだ金は……）。

兄貴が家に居ると、たまにエリカさんが手料理をつくりに来てくれます。うれしいけど、バカ兄貴のどこが良いのか、まったく理解できません。兄弟ですら、あの生態を把握できないというのに……。突然に突拍子もないこと言い出すし。……あぁ、そうそう。こっちに来てから友達になった彩葉たちを紹介したら、その時は「もう会うな」っていきなり言われて、さすがにマジで怒った事もあったけ。理由も無く唐突に変な事言うからなぁ。今は何も言われない……むしろ、兄貴の方が彩葉たちと仲良い時もあるし……ホント適当。理解しがたい兄貴を持つと、弟としては苦労してるんですよ。えぇ。

ジャンケンに負けてスーパーへ買出し……。行ってきたんだけど……。

お、お姉さん？

はい。そうなのです。弟がいつもお世話になっております。

あ、こ、こちらこそ。ど、どどどうも。(あれ……？エレキより年上？)

な、何しに来たんだよ姉さん。

何しに……？　うふふ。何しにってエレキ君をを迎えに来たに決まっているでしょう？

！？

エレキ君ときたらずっと連絡も無しのつぶてで……。お姉さん心配してたのよ？

あ。い、いやしばらくこっちに居るって言っただろ？

そうね……。だからしばらく経ったから来たのよ。

……あぁ、そう。

へ、へ〜。え、エレキ実家にか、帰るんだ〜？

え！？　い、いやそれは。まだっていうか……。

エレキ君……？　まだ……何かしら？　もしかして、まだ帰らないつもりなの……？　反抗期かしら？

っう。あ、いやホラ兄貴を連れて帰らないと……。

あら口答えするの？　するのね？お姉さん悲しいわ。あのころは、あんなに純真でしたのに……。

！？そ、その写真！

あ、さっきの写真。やっぱエレキやったん？　学ランて事はけっこう昔の写真？

あら……こちらにお世話になる少し前に撮ったものですわ。

！？

あぁ、もうこんなに髪の毛痛めて……やっぱり反抗期？　そうなのエレキ君？

何……？　コスプレか何かなん？　学ランて。

反抗期の上にコスプレ？エレキ君、お姉さんは悲しいわ……。

ち、違ーっう!!いや、い、彩葉？これはな、その……。

あぁ、もう力づくでも連れて……。エレキ君。高校通うのもここからじゃ大変でしょ？そろそろ……。

……高校！？

！？

ね……姉さん疲れたろ？ウチでゆっくりと。ホラ。(ぐいぐい……)

あら、全然そんな……。……！

エレキ〜！　遅ぇ〜ぞ〜。腹へりまくりだぞー……。(スタスタスタ)

(やはり来たか……。わざわざ行かずに張っていたものを……)

……エレキ君。さ、ひとまず実家に戻りましょう？ね？（くるり）

へ……？あ、えーと。

おい……。やっぱりオマエの気配か……。エレキから手を離せよ。

……さ、お姉さんが荷物持ってあげるから。ほら、行きましょ？

おいッ！　離せって……言ってるんだぜ……？

……………………。(ぼそり)ふ……。黙れよ「失敗作」のくせに

！　……テメェ。

……エレキ君。また、来るわね。それでは皆様、ごきげんよう。(スタスタ……)

へ……？　あ、あぁ。(何だ？　聞こえなかった)

彩葉ちゃーん。私疲れちゃったー。ヒーちゃんとこに連れてってー。(ぐりぐり)

え？　あ、……姉様。うん。で、でも……。(まだ謎が……)

……!?　う、梅桐の。(何でコイツまでココに……)

彩葉ちゃーんー。(ぐいぐい)

あ、じゃ、じゃあ。ウチらはこれで。(スタスタ……)

……。(スタスタ……)(神崎家……こうも彩葉の周りをウロウロと。緋浮美……何をしていたのじゃ……)

……。(スタスタ……)(高校って何やろ？あ、定時制とか？う〜ん……???)



家族で旅行したり、写真を撮ったりとか……楽しいと思うんだ。

IIDX NUMBERS CHARACTER：15
NAME：EREKI（神崎慧霆/カンザキエレキ）
AGE:22（夜)、●●(昼)
BLOOD TYPE:B
BORN:TOKYO
FAVORITE:ロック、メタル、ソフトクリーム、カメラ(人物)

士朗の弟。神崎家末弟。まるで家に帰る気配無しの兄貴を説得していたはずなのに、すっかり士朗のペースに乗せられて、今では兄弟仲良く二人暮らし(+猫1匹)。親父殿が道場の当主を引退し、長男、次男が不在の神崎家。対外的な要因もあり、ひとまずは長女に一時的であるが神崎家当主代行を任せる事になった。しかし、兄の士朗が家に戻らなければ、正式な当主として自分が無駄に歴史ある道場と家名を継がなければならず、当のエレキ本人は気が気ではない。なぜなら……エレキには夢があるからである。かわいいお嫁さんとのんびり一戸建て普通の家庭サラリーマンなアットホームドリームである。日が昇りもしないまだ暗い朝っぱらからたたき起こされ、鬼のようなかかり稽古……、マッチョな道場の男衆の飛び散る汗……、夜は早くおちおち深夜テレビも見れやしない……。朝から晩まで竹刀と木刀まみれの生活に一生を捧げる覚悟がエレキには毛頭無いのである。普通の家庭。クリスマスがあったりする普通の家庭。元旦に滝からたたき落とされる事なんて無い普通の家庭。そんな普通の一般家庭を築くことが、エレキのささやかな夢なのである。今は寿司屋の息子の鉄火や、その同級生の彩葉や理々奈たちなどの友人との付き合いに、とても「普通」を感じる毎日が楽しいエレキ。昼は●●へ、夜はバイトのバーテンダーと忙しい日々を送っているが、実家の生活に比べれば超の付くパラダイス生活なのである。でも……そんな毎日も長女が訪れ、事態は急転？

beatmania IIDXシリーズの最新作である、beatmania IIDX 16 EMPRESSのロケテストが早くも開催された。今回はキャッツアイ町田店で実施されたロケテストのリポートをしていくぞ。

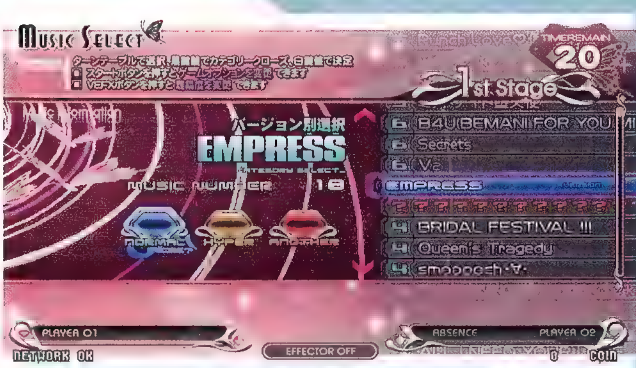
シリーズ最新作の ロケテストリポート！

EMPRESS beatmania IIDX 16



※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています
※画面は制作中のものです





新作で気になるのはやはり新曲。ロケテストの時点ではkors kの「smooooch・∀・」とZektbachの「Turii-Panta rhei-」の二曲がよくプレイされていたぞ。稼働後、さらに増加する新曲のことを考えるとこれからが楽しみである。

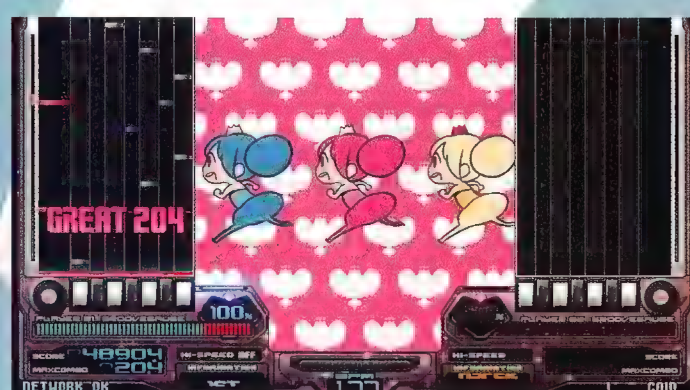
6月29日、キャッツアイ町田店で実施されたbeatmania IIDXの新作のロケテストは、IIDXシリーズのとどまらぬ勢いを表すかのような大盛況だった。

今回のサブタイトルは女帝という意味を持つ"EMPRESS"。イメージカラーは宝石をちりばめたような輝いたピンクで、女帝の名にふさわしいビジュアルになっていたぞ。今までに無い雰囲気を持った新生IIDXが新たなユーザーを獲得し、さらなる盛り上がりを見せることを期待したい。

気になる新曲群では、「V2」や「Punch Love ♥ 仮面」といった、過去の曲の続編と思わせるようなタイトルがあったのが印象的。そのほかにも、一度のミスでSTAGE FAILEDになるHAZARDモードが追加されており、上級者がフルコンボを狙うときにプレイされそうなモードだったぞ。



1プレイするだけでも、一苦労なほどの長蛇の列！ 今作の期待の高さがうかがえる。



はみ出しBEMANIニュース 星野奏子さんの着うたフル(R)オリジナル楽曲がケータイサイト「KONAMI ♪ MUSICフル」で配信されます。なんと初のご本人作詞作曲だそうです！ 8月から配信予定なので、ファンの皆様要チェックです！ 詳しくはケータイから「http://mf.573.jp」へ！

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆新たな上位候補浮上!? 新曲の爆発力やいかに？

1st	Ristaccia / Zektbach	【77.6pts.】
2nd	scar in the earth / 猫叉Master	【69.0pts.】
3rd	Time to Air / 青龍	【60.3pts.】
4th	smile / miru_maki.gjw	【56.0pts】
5th	Anisakis -somatic mutation type"Forza"- / 朱雀	【51.7pts.】
6th	The Smile of You / 猫叉Master feat.JESSY	【47.4pts.】
7th	EDEN / TËЯRA	【43.1pts.】
8th	REMINISCENCE / jun with Alison	【40.9pts.】
9th	零 -ZERO- / TËЯRA	【38.8pts.】
10th	Übertreffen / TAKA respect for J.S.B.	【36.6pts.】

1st
Ristaccia
Zektbach
77.6pts.

『DJ TROOPERS』の新曲群の中から、今月は「scar in the earth」と「Time to Air」が一気に2位＆3位へ浮上！ 今月も1位の人気新曲「Ristaccia」に、あと一歩まで迫った。4位以下には新旧人気曲が入り乱れ、次回以降でも急浮上を見せる曲が現れるのか楽しみだ！

投票者の声
[illegible]

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆「月光蝶」不敗!! 『V5』の嵐やいかに!?

1st	月光蝶 / あさき	【263.2pts.】
2nd	極東史記 / あさき	【105.3pts.】
3rd	CHOCOLATE PHILOSOPHY / 常盤ゆう	【70.2pts.】
4th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【65.8pts.】
5th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【61.4pts.】
6th	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【52.6pts.】
7th	この子の七つのお祝いに / あさき	【43.9pts.】
8th	MODEL DD8 / Mutsuhiko Izumi feat. Marty Friedman	【35.1pts.】
9th	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【26.3pts.】
10th	Reaching for the Stars / serena	【24.1pts.】

1st
月光蝶 あさき
263.2pts.

先月の苦戦が嘘のように、今月は「月光蝶」がダブルスコアオーバーで1位を獲得！ しかも2位には「極東史記」がランクインし、もはやあさき天下!? あと1回の首位で自己最高連勝記録に並ぶが、ここに『V5』の新曲群が乱入することでどうなるのか、要注目！

投票者の声
[illegible]

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆セリカ2連勝！ 妹No.1決定戦!?

1st	セリカ	【178.3pts.】
2nd	彩葉	【131.8pts.】
3rd	緋浮美	【116.3pts.】
4th	リリス	【93.0pts.】
5th	ツガル	【85.3pts.】
6th	エリカ	【69.8pts.】
7th	セム	【62.0pts.】
8th	夏天	【54.3pts.】
9th	茶倉	【31.0pts.】
10th	士朗	【28.7pts.】

1st
セリカ
178.3pts.

最近恒例のセリカと彩葉の1位争奪戦では、今月はセリカに軍配が！ しかし今月も3位をキープした緋浮美の人気も根強く、一気に4位まで浮上してきたリリスは上位二人と同じく妹（え？）。新たな姉たちの登場の気配が、妹擁護の風潮を呼んでいるのか!?

投票者の声
[illegible]

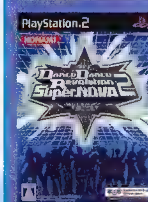
KONAMI ♪MUSIC 月間ダウンロードランキング

1st	鏡花水月楼（GFDM EDITION）	TËЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ（GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity）
2nd	からふるぱすてる	ki☆ki（GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity）
3rd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス（pop'n music 15 ADVENTURE）
4th	scar in the earth	猫叉Master（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）
5th	蠍子之人	あさき（ee'MALL 2nd avenue）
6th	神曲	あさき（神曲）
7th	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach（beatmania IIDX 14 GOLD）
8th	華爛漫 -Flowers-	TËЯRA（DanceDanceRevolution SuperNOVA）
9th	Go Beyond!!	Ryu Vs. Sota（beatmania IIDX 13 DistorteD CS）
10th	ICARUS	Eagle（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

いよいよ次回集計から『V5』が参戦。さらなる激動が続きそうな「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」の歴史を決定付けるのは、あなたの一票かも!? ぜひ曲＆キャラ愛を込めた投票をお願いします！

投票はアンケートの「自由欄」に、3部門の各1位～3位を選んで記入し、同時に行うことができます。その投票したキャラや曲の選考理由や応援の一言もあるとなおCOOL！ 今月もBEMANIグッズプレゼントに、投票者限定の抽選枠を用意して投票お待ちしています！



今月も投票者の中から抽選でBEMANIグッズをプレゼントします！ 今月はPS2版ソフト『DanceDanceRevolution SuperNOVA2』を2名様にプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

第30回 Kozo Nakamura

アルカディア読者のみなさんこんにちは！ Kozo Nakamuraです。

毎日、毎日、暑い日が続いておりますがお元気ですか？

なんとアルカディアは100号になるのですね～！ すごいですね、おめでとうございます。そんな記念すべき100号にJimmyさんの紹介でコラムを書かせていただくことになりました。前回のコラムでJimmyさんは真のデュエリストの旅に出ているという話がありましたが、実は私も真のデュエリストの旅に出ています。

いつもJimmyさんとよくデュエルするのですが、Jimmyさんは結構デュエルが強く戦績は私の1勝3敗くらいのペースです。なかなか安易に勝たせてくれないんですね……。Jimmyさんは勝利を確信したときに、わざと決着をつけずしばらく攻撃せずにターンを繰り返し自分の"勝ちムード"を満喫しようとします。しかし！ そこで私の一枚のカードへ託す熱い思いが奇跡を呼び起こし、光射す道となって、勝負は一転、粉砕、玉砕、大喝采、ってなこともたまにあり爽快な気分で勝負を終えることもあります。そんなときは気持ちが良いので、そこで"今日のデュエル（仕事）は終わり！"ってことにしたいのですが、いつも"もう一回やろっ！"って言われます、勝ち逃げさせてくれません……（早く家に帰りたいんだけどな～）。まあこれも真のデュエリストになるための修行かと思って日々頑張っております。

こんなにデュエルの話ばかりになってしまうと最近ギタドラとかやっているのか！ とお叱りを受けそうですが、実は2年半ほど前からBEMANIシリーズ以外のアーケードゲームのサウンドをメインで担当しています。

そのため、余裕が無いとなかなかギタドラの方に手が回らないのです。

今でもたまに手紙を頂いたりして、応援してくださる方もおられるようで大変感謝しております。

この場をお借りしましてお礼を言わせてください、"ありがとう！"。

とはいっても曲を書く仕事はまだまだやっておりますよ。また皆さんの耳に届けることができればと考えてますのでこれからもよろしくお願いします！

さて次号のコラムはいつも私の曲にかっこいいデザインを提供してくれるmito氏です！ みなさんお楽しみに！



次回はmitoさんが登場！

BEMANIトップランカーを徹底分析!

BEMANI トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

トップランカー決定戦2008の優勝者に直撃インタビューするこの企画。今月はギターフリークスの覇者…76…に迫る!

INTERVIEW with TOP RANKER

練習の鬼となりその結果を残したトップランカー

…76… GuitarFreaksV4 Rock×Rock



PROFILE

ギターフリークスV4のGRAND PRIXでは多数の大会においてハイスコアをたたき出し上位を獲得、その総合点の戦いであるGRAND PRIX POINT RANKINGではダントツの優勝。そして『BEMANIトップランカー決定戦2008』においてはギターフリークス部門でトップランカー栄光をつかんだ。

入念な準備をして挑んだ決勝大会を振り返る

——では、まずBEMANIトップランカー決定戦2008に優勝してみての感想をどうぞ。

…76… トップランカー決定戦が開催されるということを聞いてからずっと練習していたので、その練習が報われたような気がして、すごくうれしいです。

——開催されることを知ってから、プレイ頻度も上がったのですか?

…76… 上がりましたね。一作でプレイ回数が2000回ぐらいいきましたね。

——すごいやり込みですね。地域予選から最終決勝まで少し間がありましたが、その間はどんな練習をしましたか?

…76… やっぱり苦手な曲を重点的にプレイしましたね。あとは自分以外の最終決勝出場者が選びそうな曲を練習しました。

——プレイヤー対策を練っていたわけですね。少し話が変わりますが、苦手な譜面はありますか?

…76… 今は無くなりましたね。その練習で克服しました。

——なるほど。では、その練習で克服する前はどんな譜面や曲が苦手だったのでしょうか?

…76… 曲名を挙げるなら「under control」は苦手な曲でしたね。

——たしか決勝でもプレイした曲でしたよね。練習の成果が現れたわけですね。では、その苦手な曲や譜面はどうやって克服したのでしょうか?

…76… やはりやり込みですね。「under control」も克服するのに一日50回とかプレイしていました。

——ギターフリークスを練習する上で、独自の練習方法はあったりしますか?

…76… 独自の練習方法ということではないですけど、「できない曲はできるようになるまでやる」というルールを自分に課していますね。

——やっぱり、できない曲があったりすると悔しくなる感じですか?

…76… 悔しいですね。特にほかの人ができているのに、自分ができないとすごく悔しいです。負けず嫌いなんですよ。

——負けず嫌いな性格は上達に必要不可欠な要素のようですね。ギタドラはコンボをつなげないとハイスコアを目指せないタイトルな上、大会では一発勝負ですごい集中力が必要だったと思いますが、大会では緊張していましたか?

…76… やっているときは足が震えるぐらい緊張してました。指もかなり硬直していて、あまり動きませんでした。それでいて寝不足でしたし、いつもとはまったく違う状態でした。

——すごく厳しい状態だったんですね。それでも優勝できた理由は何だったんでしょう?

…76… やり込んでいた曲は体が覚えていたりしますので、それが大きな要因だったと思います。

——最終決勝のファイナルステージでは最後の曲まで同点で最後まで目が離せない状態でしたが、そこで勝てたポイントはあったんでしょうか?

…76… ファイナルで-FREEZA-さんが選んだ曲が自分も得意な曲だったので、少し気を楽にしてプレイできたところだと思います。

——一曲目で3位で、そのあとに二連続1位を取って優勝したわけですが、その時の感想はいかがでしたか?

…76… やっぱり、自分の選んだ曲で3位だったときは相当あきらめかけてて、二曲目でも指が追いつかなくて本当に危なかったんですけど、PERFECTじゃなくてGREATで拾ってコンボをつなげることを最優先してプレイしていたら1位を取って三曲目が得意曲だったので、これは優勝するしかないと思って挑みましたね。



オープンピックの混ざり方がとてもややこしくコンボをつなげていくのが難しい譜面である。



「苦手だった譜面」と挙がったように細かいフレーズが押し寄せてくるハイレベルな譜面になっている。



3曲の中では比較的難所が少ない譜面だが、その分ミスの少なさが勝負のポイントとなっていく。



...76...のトップランカーになるまでの軌跡に迫る!

――ほかにBEMANIシリーズはどれをプレイするんですか?

...76...　一通りプレイしています。

――そういえばドラムマニアでも地域予選まで上がっていましたね。ということはほかのタイトルでも上の方だったりするんですか?

...76...　ⅡDXはあまりうまくはないです。ただ、ポップンミュージックはギターフリークスより早く始めていたので、今回の大会でもオンライン予選で15位ぐらいまでいけました。

――ギターフリークスをはじめたのはいつごろのことなのでしょうか?

...76...　ギターフリークスはVから始めました。ただ、その前にドラムマニアをやっていたので、「Timepiece phase Ⅱ」を始めて聴いたのはドラムマニア10thMIXですね。佐々木さんの曲が格好良くて、次はどんな曲を出してくるのか楽しみにしながらプレイしていました。

――佐々木さんの曲は全体的に難しい印象があるのですが、始めたころから選んでいたのですか?

...76...　最初のころはやっぱり手が出せませんでしたね(笑)。

――ほかに、好きな曲はありますか?

...76...　そうですね。「Timepiece phase Ⅱ」以外では「over there」ですね。

――具体的にはどういったところでしょうか?

...76...　早弾きのところですね。やっていて気持ちいいです。

――では、得意な曲や譜面は何でしょうか?

...76...　曲でいうなら「spellbound」の正規譜面ですね。ずっと同じような譜面がくる曲が得意です。

――苦手な譜面ではどんな譜面がありますか?

...76...　人ができないようなすさまじい発狂譜面ですね(笑)。指が動かなくて無理でしたね。

――トップランカーになるまでに何度も壁を感じたと思うのですが、最初に壁を感じたのはいつごろなのでしょうか?　また、それをどうやって乗り越えたんでしょうか?

...76...　Vから始めて、その作品でスキルポイントを1300まで上げたんですが、それから伸び悩んで停滞しました。そのときはほかのBEMANIシリーズをプレイして気分転換をしてました。あとは、ギターフリークスをやり込んでから、少し期間を空けると指が動くようになるので、それの繰り返しでうまくなっていきました。

――では、最後にトップランカーを目指す人にメッセージをお願いします。

...76...　この達成感はトップランカーにならないと味わえないので、日々努力していきましょう。

トップランカー分析

〜...76...編〜

インタビューで何回も上がった「練習」「対策」「努力」の文字。何事にも大切な言葉だと思うが、BEMANIシリーズを極めるにあたっても例外とならないのだろう。もちろん頂点を目指す者にとってこれらは必須であり、多くのプレイヤーも実践していることだろう。では、どこでほかのプレイヤーと差がついたのだろうか。

練習を積み重ねるといっても、やみくもにやっていては意味がない。彼の場合、「どの曲が自分の苦手曲であるか」、「どの曲がほかのプレイヤーから選出されるだろうか」といったような分析をしっかりしていたことが、結果につながったようにも思える。そしてまさに「練習の鬼」となり、「under control」が苦手曲の克服に成功し、最終的にこの曲で1位を取るまでになっている。そこまでやり切ることの難しさはプレイヤーならだれもが感じられるのではなかろうか。また、練習に詰まってしまった時の対策など「自分のスキルを上達させる術」を彼自身が知っていたことがさらなる伸びしろを作っていったのだと思われる。これらの積み重ねが彼の実力なのだ。

また彼にモチベーション維持の秘訣を聞いたところ「ギターフリークスにあるモードを全部楽しむことですね。」と教えてくれた。やはり努力の土台として「楽しむこと」を忘れないことが頂点に向かってたくさんのプレイヤーとしのぎを削る原動力となっているようだ。

そして当日の勝負強さという点でもトップランカーの風格を見せつけてくれた。1曲目で痛恨の3位を取ってしまったが、そこで集中力を切らせず残り2曲で大逆転を見せてくれた。コンボが切れてしまえば大幅なスコア減につながってしまうこのゲームで集中力を持続させることや、その上でのプレッシャーに打ち勝つことはとても大きな意味を持つことになる。彼はそれをしっかり意識して決勝に臨んだのだろう。

今後の目標について彼に聞いたところ「スキルポイントで全国トップになりたいですね。」と答えてくれた。優勝してからも彼のモチベーションは落ちることはないのだろう。これからのさらなる活躍に期待したい。

ポップンミュージック16 パーティー♪
pop'n music PARTY♪

パーティーナンバーはまだまだ止まらない！

イベントモードでの解禁曲がそろいにそろって、どれをプレイしようか悩んじゃうところ!?　今月は解禁曲紹介の続きと、脱初心者＆中級者のための難曲攻略をお届け！

ポップンミュージック16 PARTY♪

■メーカー	KONAMI
■ジャンル	音楽シミュレーション
■操作方法	5ボタン／9ボタン
■発　売　日	2008年3月（稼働中）
■使用基板	——

Text：ねむにゃん（攻略）

付録DVD 収録コンテンツ

トップランカーが教えるpop'nきほんのき



BEMANIトップランカー決定戦2008の『pop'n music15 ADVENTURE』部門優勝の「Lifull」氏を先生にお迎えしました！

『PARTY♪』序盤の壁となる曲をテーマに、「階段」、「トリル」、「拍押し」について「きほんのき」を教えてもらっちゃいましょう！



パーティープランナー
ジョージ祭田

オリジナル解禁曲10連発！

今月はイベント解禁曲の中から、完全オリジナル曲を一挙に10曲ご紹介します！　リミックス曲などとは異なる新鮮な食感……いや音感を、ぜひご賞味あれ！

パーティートラック
タンバリンビーツ／Sana

チューチョも忘れてかき鳴らせば、二つの想いが一つに！　こちらはそんなハッピーなタンバリンの音色で、恋する乙女の想いが伝わってくるノリノリナンバーです。



SANAE♥chan



RIE♥chan

BUBBLES



PSGブレイクコア
CHIP'N'RIDDIM／L.E.D.-G

PSGとはファミコンなどに使われた音源。これらをふんだんに盛り込んだ、懐かし新しいコアナンバーです。雪崩のような譜面、さばききれないとマヌケな音色に!?

リトルロック
Little Rock Overture／惑星計画

今はとても小さな光、でもいつかは大きく……。未来へ向かうあなたへ贈る、応援メッセージ満載のロックビートがこちら。さあ、今、第一歩を踏み出しましょう！

HARA=HETTA



バイキング
バイキングマン／ブタパンチ

説明しよう！　バイキングマンとは、あらゆる世界音楽とトンデモ歌詞が詰め込まれた超楽曲なのだ！……という感じかと。笑い過ぎによるミスにはご用心!?







アジアンレイヴ

HAGOROMO
／cheetah KAMATA

奏でられるのは電子のビート、しかしふわふわと揺れるようなそれが、オリエンタルな雰囲気を生み出す曲です。ケイオティックなレイヴに、東洋の神秘を見る!?

ヴァイオリンプログレッシブ

ポルターガイスト
／96 feat. 藤本美樹

ヴァイオリンの荘厳なプログレッシブの旋律に溶け合う、ヘヴィーなデスサウンド！　リズムの複合による特異なポリリズムのビート、あなたは受け止め切れますかな?

スパニッシュバラッド

Dance to Blue
／伊藤賢治

響く弦の音、歌声、ピアノの旋律……やがてそれらが一つとなって、魂の舞踊がそこに浮かび上がる。こちら穏やかながら情熱に満ちた、魅惑のバラッドとなっております!

トイコンテンポラリー

シュレーディンガーの猫
／Cait Sith

激しくせわしないそのメロディーには、追い付けそうで追い付けない!?　まさに猫のように捉えどころの無い、喜劇の一幕を飾るかのようなハイテンポナンバーです。





グロッソラリア

万物快楽理論
／あさき

笛の音色が情熱的かつ、妖しい舞台へとあなたを招待するナンバーがこちら。その変幻世界に呑まれすぎ、「きもちぃ」から帰れなくならないようご注意を……。

アフターパーティー

Have a good dream.
／private states

子守唄のように奏でられる音色。そしてこの10年間、『ポップン』とともに歩んできたあなたには懐かしい光景が……。曲のみならず、この大作ムービーは必見ですぞ!



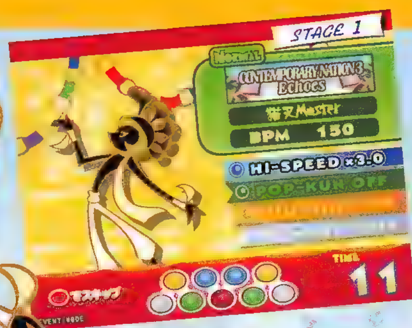
DVD 連動

トップランカーのプレイを解説！



今月はポップン上達のための三つのポイントを紹介するよ！ トップランカー「Lifull」さんのお手本プレイがDVDに収録されているので見比べながら実践してみよう！





ジャンル:コンテンポラリーネイション3
曲名:Echoes
アーティスト:猫叉Master
Lv:33(HYPER)　BPM:150

コンテンポラリーネイションシリーズの第3弾。細かいパートがあって手ごわいけど、たたいている音をよく聴きながら押していこう！

NORMAL One POINT!

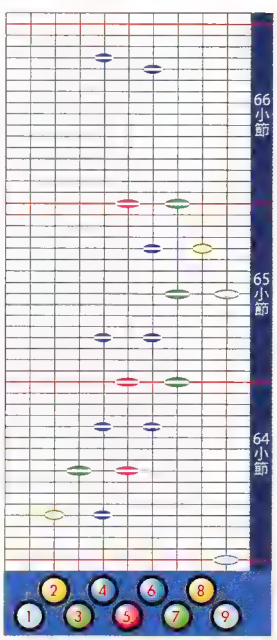
この譜面は主にメロディーのパートをたたく構成になっているよ。どの色がどの場所にあるか覚えて、下を見ないで挑戦してみよう！

前半のほとんどの部分が1個ずつ降ってくるので、ていねいに押していこう。ボタンの場所が下段の白、緑、赤のポップ君はちょっとだけ大きくなっているので、間違って隣を押してしまいがちな人は、これを頼りに押していこう。

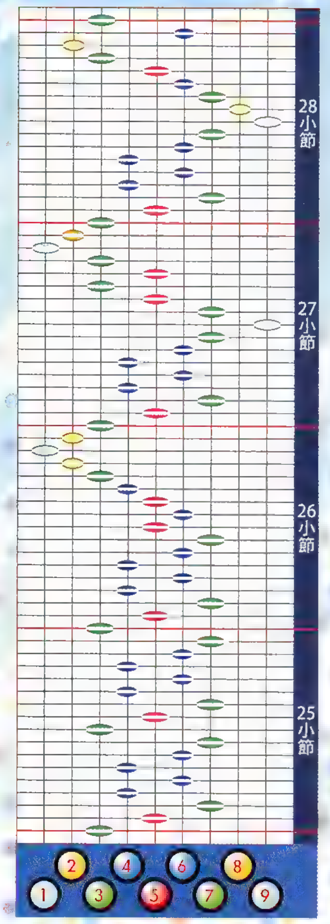
最後の最後では、右のように二つ同時押しが降ってくるよ。でも、全部となり同士なので、手の形を変えないで場所を移動するだけで大丈夫！

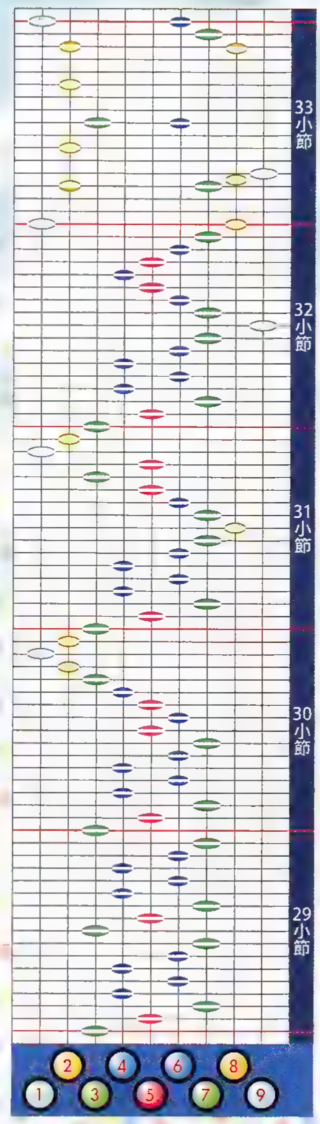


クリアができた人はBADの数を減らせるように挑戦してみよう！



DVD収録HYPER譜面





HYPERのこの部分は、小さなトリルの後に階段譜面が来るのがポイント。ここに突入すると休憩無しなので、連続ミスを出さないように気を付けよう。どちらの手で押すかをよく考えるとミスを減らすことができるよ。DVDを見ながら試してみよう。

この部分は曲の前半なので、後半できっちり挽回すればクリアそのものはできるけど、もっと上のレベルの曲でも応用が利くのでしっかりマスターしていこう！



トップランカー

Lifull

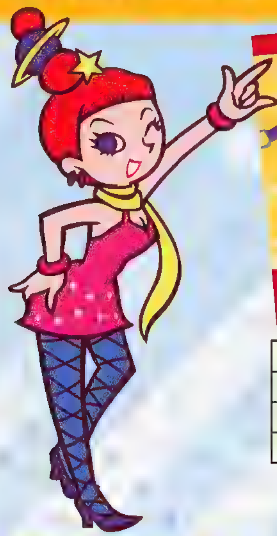
BEMANIトップランカー決定戦2008『pop'n music15 ADVENTURE』部門で優勝を果たしたプレイヤー。指押しを基本とした高難度譜面のプレイが得意。

今回はコレをマスターしよう!

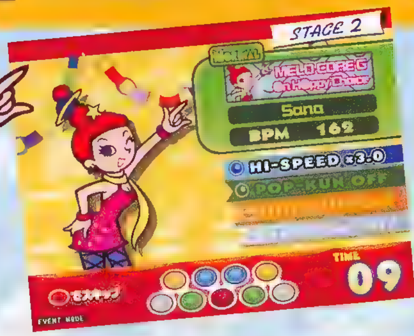
階段譜面
階段譜面はどこまでを片方の手で押してどこから手を変えるかを考えて押してみよう。難しい階段は開始前に手の動かし方をイメージしておくとGOOD！

トリル譜面
入る部分で間違ってしまうとミスを量産してしまうので、入りを気を付けよう。長いトリルはリズムがずれないように片方の手を意識して押すのもポイントだよ。

同時押し
レベルが上がっていくと一緒に押す数が多くなった譜面が増えてくるよ。全部押せないときでも、見えるものだけでも押していくように心掛ければだんだん全部が見えてくるよ!



MOMOKO★SAN



ジャンル:メロコアG
曲名:@n H@ppy Choice
アーティスト:Sana
Lv:33(HYPER)　BPM:162

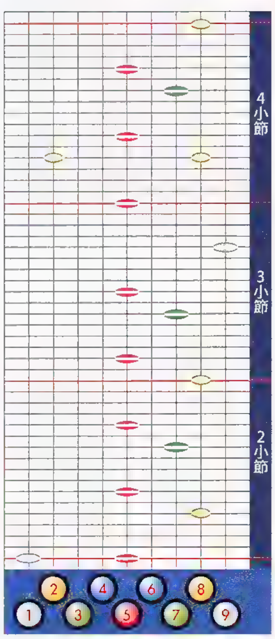
「V-レアサウンドトラック3」収録曲。ポップンで遊びたいと思ってた人も多いのでは？　ギターソロは難しいけど決まるとカッコイイよ!

NORMAL One POINT!

この譜面は主にギターとドラムのパートをたたく構成になっているよ。メインとなるリズムを意識しながら演奏してみよう!

この譜面の大部分を占めているのが、右のような「タン、タタン、タタン……」というリズム。このリズムで1、2個ずつ降ってくるよ。拍のリズムに合わせて押す譜面とは違って慣れるまでは難しいけれど、うまくリズムに乗れるようになれば、とても楽しい譜面だよ。

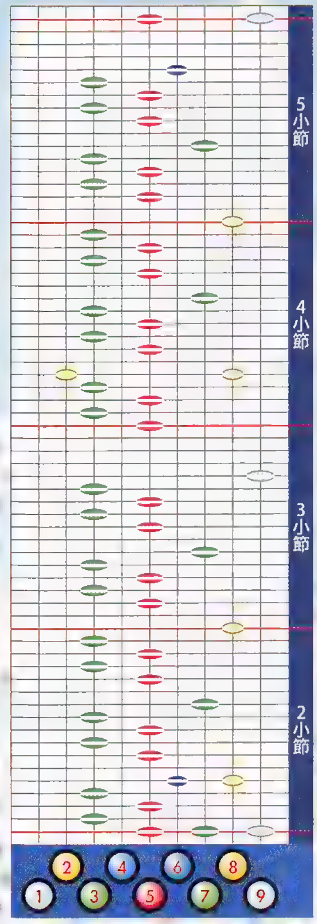
後半のギターソロの部分は拍のリズムとずれているので、入りのポップ君をよく見てたたくとうまくいくよ！

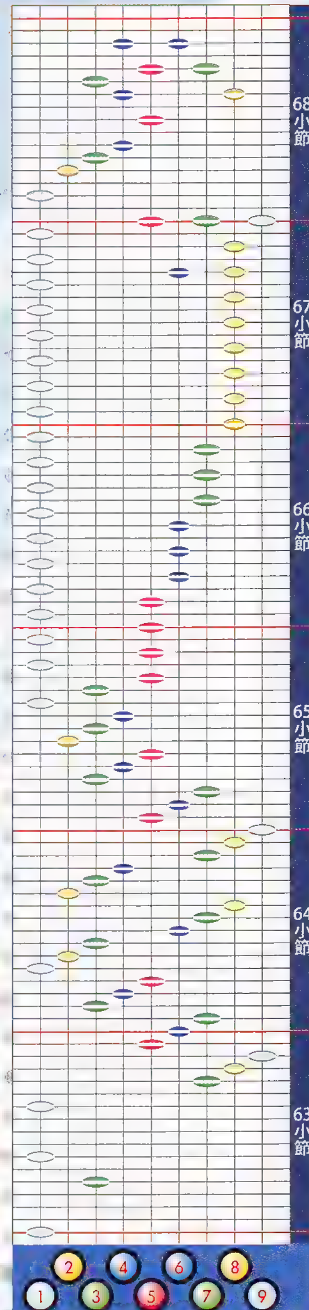




Sanaさんの曲でおなじみ「あーん」の声も、一番最後に忘れないように押そう。

DVD収録HYPER譜面





この曲のポイントは2カ所。2小節目の最初の赤は白と緑もあるので左手で押すしかない。このようなポイントがいくつかやってくるよ。片手でトリルを決めないといけないパターンはいろんな曲で登場するので、両方の手で（左手だけ、右手だけ、両手でも）できるようにマスターしよう。

後半は、63小節目の終わりから小さな階段がたくさん来た後のトリル。初めの白だけは落とさないように心掛けてみよう。

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity

©1999 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

トップランカーにGuitar&Dr

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日：稼働中（2008年6月）
■使用基板：－

Text：ダティ木村

「Rock to Infinity」もついに稼動。今月は、初心者がつまずきやすいポイントをあのトップランカーが直々に指導してくれたぞ！

Guitarの基礎をマスターしよう！

ネックのおさえ方

ギターフリークスをプレイするに当たって、覚えておきたいのは「ネック」と「ピック」の二つ。この二つの操作を覚えておけば、ギターフリークスを存分に楽しむことができるぞ。

「ネック」は三つのボタンからなっており、流れてくるバーに合わせてボタンを押し、ボタンを押したまま「ピック」を扱うのだ。ギターの弦を模したこの操作方法によって、まるで本物のギターを弾いているようなプレイ感覚を味わえるのだ。

指の先でボタンを押さえ込むようにしている状態やいつのまにか深く持ってしまい、指の位置が前にきてしまった状態では、難しい曲をプレイするときなどに指が追いつかず、動かしにくく、ボタンが押しづらくなってしまうことがある。

そんなときは、下記のワンポイントアドバイスのように、指のおなかの部分でボタンを押すように意識してみよう。

トップランカーのワンポイントアドバイス！



バーに合わせてボタンを押します。このときに、ネックのボタンを押したままでも弾くことができます。

トップランカーのワンポイントアドバイス！

指の分担は人それぞれですが、基本は写真のように、また、指の先ではなく、おなかの部分で押すようにすれば指が動かしやすいくなります。



ピックの弾き方

バーの位置に合わせて「ネック」のボタンを押したら、タイミングに合わせて「ピック」を弾こう。レバーは上下どちらかに倒すことによって反応するぞ。慣れないうちはやりやすいダウンピック（下にだけレバーを倒す）で弾き、慣れてきたら交互にピックを倒すオルタを練習するといいぞ。

トップランカーのワンポイントアドバイス！



ダウンピックで演奏するときは、手首だけでピックを弾くのではなく……

腕全体を使ってリズムを取りながらピックを弾くとタイミングも合いやすくなります。

Drumの基礎をマスターしよう！

右手と左手の分担

本物のドラムのように並ぶ五つのパットと足元の[illegible]、これがドラムの醍醐味であり、難しいところ。プレイの際には、左右の手で分担しておくとやりやすいぞ。ただ、曲によっては辛い場合もあるので、ムリをせずに臨機応変に分担を変えよう。

トップランカーのワンポイントアドバイス！

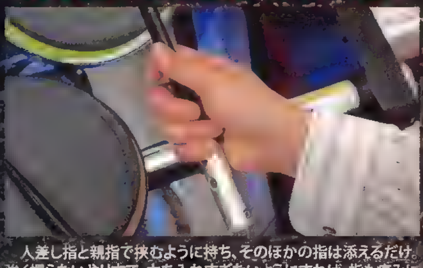


赤く塗られた部分が右手の担当、青い部分が左手の担当とするのが一般的な分担です。プレイスタイルや状況によって変化するので、これは厳守せずに目安として覚えておきましょう。

スティックの握り方

スティックの握り方も大事な要素の一つだ。普通に柄の部分をつかむようにするのもいいが、ドラムをたたくのに向いている持ち方はある。握り方を変えるだけでたたきやすくなることもあるので、特に気にしないという方も一度試してみて欲しい。

トップランカーのワンポイントアドバイス！



人差し指と親指で挟むように持ち、そのほかの指は添えるだけ。強く握らないやり方で、力を入れすぎないようにすれば、指も痛みにくくなります。人それぞれですが、これは特にオススメの握り方です。

バスのコツ

ドラムマニアをプレイする際は、このバスに苦戦するプレイヤーが多いだろう。難しい個所ではあるが、うまく扱えるようになればよりドラムマニアを楽しめるぞ。手とまったく別のタイミングで動かすこともあるため、慣れることが肝心だ。

トップランカーのワンポイントアドバイス！



かかとを根元に乗せ待つやり方で、足は乗せているだけなので、見た目ほど辛くありません。

つま先を踏み込んで押します。つま先を筐体に引っ掛けて、かかとで踏む方法もあります。

教わる
umの基本！

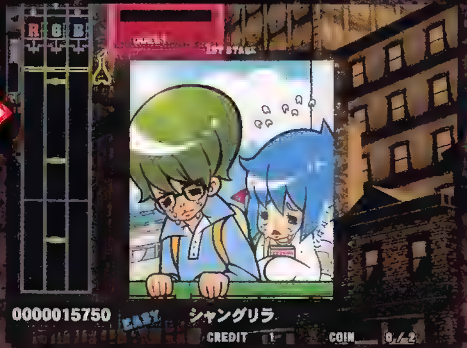
DrumMania V5 Rock to Infinity

DrumManiaV5 Rock to Infinity
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発売日　：稼働中（2008年6月）
■使用基板：

まずは「BEGINNER」から始めよう！

プレイスタイルに関して細かく説明してきたが、慣れないうちはそれぞれの方法をプレイの中で試すのは難しいだろう。そこで、今作からギタドラを始めたというプレイヤーには、それらを「BEGINNER」で試してみてほしい。簡単な曲が多く、1曲目はゲームオーバーにならないので、これまでに紹介した方法を十分に試すことができるだろう。この「BEGINNER」を使って、自分にあったプレイスタイルを見つけよう。

「BEGINNER」でギタドラをプレイすることに慣れてきたら、「STANDARD」といったほかのモードを試してみるといいだろう。



「STANDARD」や「GRAND PRIX」など、ほかのモードと比べて、バーの数が少なく、1ステージ目はゲームオーバーにならないので、楽な気持ちでプレイできる。ギタドラの第一歩はここから始めよう。

慣れてきたら「STANDARD」へ
自分に合ったレベルの曲を選ぼう！

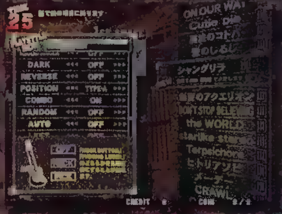
「BEGINNER」でギタドラに慣れてきたら、「STANDARD」をプレイしてみよう。曲数が多いので目移りしてしまうだろうが、まずは聴いたことのある曲を選んでみるといい。その際には、曲ごとに違う難度があることを見てみよう。多くの曲が収録されているギタドラは、もちろん曲ごとに難度が違う。難しい曲を選ぶとすぐにゲームオーバーになってしまうので、ムリをせずに難度の低いものから徐々にレベルを上げていこう。



その難度にも段階があり、調節することができる。自分のレベルにあった難度にして、さまざまな曲をプレイしよう。

コマンドを使おう！

ゲームが始まるとき、または曲が始まる前にコマンド画面を開くことができる。そこではバーの動きを速くしたり、操作の一部をAUTOにするなど、プレイを楽にしたり、さらに難しくしたりといったことができるのだ。これもまたプレイスタイルの一部なので、自分にあった設定を見つけてみよう。



この画面からさまざまな設定ができる。上記のようにここからいろいろなことができるので、それぞれ試してみよう。

よく使われるコマンド

・SPEED
バーの動きを速くするコマンド。通常時のバーは非常にゆっくり動くため、これを使っているプレイヤーは非常に多い。×2や×3と段階ごとに設定できる。

・RANDOM系、MIRROR
RANDOM、MIRRORはその名のとおりにバーの位置を変えることができる。普段と異なる譜面をプレイしたいときに使ってみよう。

GRAND PRIXに参加しよう！

「BEGINNER」を終え、「STANDARD」にも慣れてきたら、「GRAND PRIX」に参加してみよう。「GRAND PRIX」では、さまざまなルールでの大会が開催されている。その大会に参加すれば、課題曲に応じたポイントで全国のプレイヤーと競い合うことができるのだ。大会ということもあり、始めて間もないプレイヤーは参加しにくいと思うかもしれない。だが、そういった大会の中には、初心者のための大会や一風変わった趣向の大会も開催されているのだ。なんだか参加しにくいと思っているプレイヤーは、この機会に気軽に参加してみてほしい。一度参加してしまえば、「GRANDPRIX」に親しんでもらえるだろう。全国のプレイヤーとともに、自分の腕をどんどん磨いていこう。



「GRAND PRIX」をプレイするには、「e-AMUSEMENT PASS」が必要になる。これから始めるプレイヤーは、持っておくと便利だぞ。

7月～8月に開催する大会

集まれ！イヌスキー大会
曲中のムービーにイヌが出てくるものが課題曲となっている大会。イヌが好きなプレイヤーはぜひ参加して、ムービー中のイヌを愛でてほしい。

やっぱり！ネコスキー大会
曲中のムービーにネコが出てくるものが課題曲となっている大会。ネコ好きのプレイヤーが参加すれば、ニヤニヤしてしまうこと必至かも!?

新・抽選王
「抽選」とある通り、課題曲がランダムで選ばれてしまう大会だ。もちろん運も実力のうち？

この夏はQMAづくし！DS版の続報も紹介！

ゲーム内でも全国大会や新アイテムで盛り上がる中、いよいよ各種メディア展開の全容も見えてきて、今アカデミーはまさに夏祭り！　話題のDS版も含め、今月も最新情報に迫るぞ。

クイズマジックアカデミー5

■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：ー



8月の新検定



8月の新検定試験は、高校球児の汗と涙の物語をたどる「高校野球検定」と、各世代のアイドル知識を問う「アイドル検定」！　幅広い年代に及ぶジャンルだけに、歯ごたえは十分!?

8月も新アイテム続々追加!!

6月～7月の水着や水兵服などに続き、8月も夏らしい新アイテムが登場！従来のアイテムと組み合わせ、君の個性をガンガンアピールしちゃおう！

夏といえば浴衣！



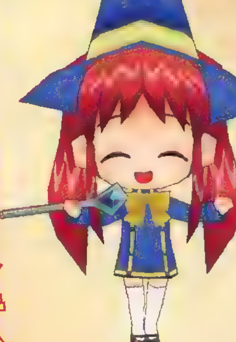
すでに登場している浴衣アイテムの別カラーが、e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト商品に追加されるぞ。今回の浴衣は、白と黒のシックな大人系!?

7つの海はオレの海!?



海といえば海賊！　というワケで、アイパッチやフックアームで気分はパイレーツ!! ちなみに左の赤い海賊アイテムは、e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイトでの限定販売商品だ。
e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト【http://www.ea-pass.konami.jp/】

キャンペーン限定のアイテム!?

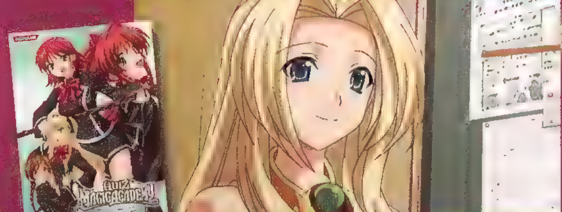


こちらの色鮮やかな新アイテムは、『QMA』関連商品各種を購入しないと手に入らない!?　各種グッズについては下記を参照。

『クイズマジックアカデミーDS』発売記念キャンペーン開催！

DS版の発売を記念して、各種グッズの連動キャンペーンの開催が決定！　DS版の発売日である9月12日（クイズの日）に発売となる関連商品を購入すると、応募者全員に右上で紹介している特製カスタマイズアイテムや着信メロディが、さらに抽選でオリジナルグッズが当たるチャンス！　キャンペーンの詳細については、右ページで紹介しているポータルサイトで確認できるぞ。

OVA製作快調！



アクションフィギュア3種類同時発売！



気になるOVAの画面写真を特別公開！　上写真のフィギュアは柔軟素材の制服で、ポーズも自由自在。ルキア、シャロン、ユリの3種類が登場予定だ。

※製作中の画面につき、変更となる可能性があります

QUIZ MAGICACADEMY DS

今月はついに判明したDS版新キャラとアカデミーモードの続報、さらにあってよかった購買&カスタマイズの情報を公開! 発売日がさらに待ち遠しくなること請け合い!

クイズマジックアカデミーDS

■ジャンル	：コミュニケーション・クイズゲーム
■対応機種	：ニンテンドーDS
■プレイ人数	：1～8人（Wi-Fiコネクション対応）
■発売予定日	：9月12日
■メーカー希望価格	：5,250円（税込）
■メーカー名表記	：KONAMI
■CERO対象年齢	：B

新キャラは二人!?



DS版オリジナルキャラは、ロマノフ先生の推薦で入学してきた少女ライラと、謎の男クロニカの二人! ちなみに声優が決定していることからも分かる通り、本作ではアーケード版同様の豪華声優陣によるキャラボイスも完備しているぞ!

アカデミーモードの新画面写真入手!!



こちらはDS版の新モード、アカデミーモードの一幕。校内を歩き回り（左写真）、生徒をタッチすると会話が発生!（右写真）先生をタッチすると、クイズバトルの授業が始まるぞ。

カスタマイズの存在確認!!



アーケード版では欠かせないカスタマイズアイテムも、購買部で購入可能! あいさつコメントなども購入可能で、8人での対戦ができる通信対戦時の個性アピールは完璧?

こっそり活動開始 QMA漫研

携帯コミックサイト「週刊コナミ」で好評連載中の『QMA』4コママンガから、桜みさき先生に特別出張していただきました!

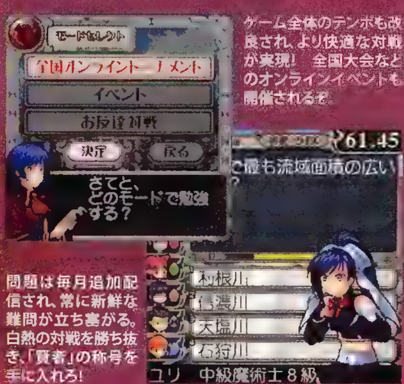
アイドルのステータス



アカデミーからのお知らせ

携帯アプリ版の第3弾が登場!

携帯アプリ版の『QMA』にも、最新作『クイズマジックアカデミー mobile3』が「i-mode」に登場! 本作ではいつでも友だち同士での通信対戦ができる「お友達対戦モード」が追加されるほか、配信で新モードも追加予定。キャラもしゃべりまくり、しかも収録問題数は2万5千＋追加配信分と、携帯アプリの枠を飛び越えた充実内容だ!



ゲーム全体のテンポも改良され、より快適な対戦が実現! 全国大会などのオンラインイベントも開催されるぞ。

問題は毎月追加配信され、常に新鮮な難問が立ち塞がる。白熱の対戦を勝ち抜き、「賢者」の称号を手に入れろ!

※画面は開発中のものです

第3回全国大会、開催間近!

第1回、第2回と、回を追うごとに激戦に拍車がかかる全国大会だが、第3回の全国大会は8月中旬に開催される予定だ!

普段の対戦とはまったく違う戦略が求められる大会の対戦では、ルールを把握しているかどうかが、勝敗の最大の分かれ目になってくるぞ。3回目から新規参戦での勝利を目指すなら、まず公式ホームページでの予習をしておくことが必須だ!

すべての情報はここでチェック!

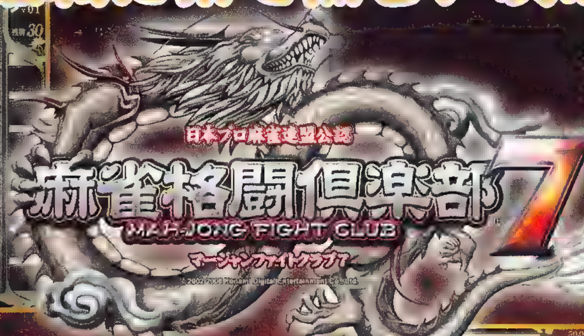
クイズマジックアカデミー
ポータルサイト
http://www.konami.jp/qma/

「週刊コナミ」へアクセスしよう!

「QMA」の4コママンガをもっと読みたい人は、月額315円(税込)でコミック全部読み放題の「週刊コナミ」へアクセスしよう!
http://w573.jp



その進化と激戦に果て無し、次なる闘いとは!?



対戦の極みを目指す「麻雀格闘倶楽部」の最新作『7』が、ついに始動！　新たなリーグ制、遊びやすさを重視した新モードなど、注目の全新要素を紹介するぞ！

Text: カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部7（マージャンファイトクラブ7）
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：オンライン対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日　：2008年7月
■使用基板：ー

日本プロ麻雀連盟公認 麻雀格闘倶楽部リーグ新設



従来のリーグ制度が、『7』では大きく変革！　従来のリーグとほぼ同じ階級制度の「ミドルリーグ」に初心者の登竜門「プライマリリーグ」、最高位「鳳凰位」を目指す上級者の激戦区「鳳凰リーグ」が加えられた。初心者から上級者まで、常に自分の実力に合ったランクで遊ぶことができるぞ！

「生き残る」ことが勝利!?





全国三麻サバイバルリーグ開幕

三麻独特の緊張感が楽しめるのがこの新リーグだ。設定された点棒ノルマを達成すれば先のステージへと進める、というルールにより、単に上位目指すだけに終わらない無数の駆け引きが……!?

SUPERドラゴンJACKPOT登場





SUPERドラゴンJACKPOT発動後、ドラゴンJACKPOTチャンスオーブを店内で最初に五つ集めたプレイヤーが1000万DP獲得。しかも一回獲得したら終わりではなく、全国で100億DPがすべて獲得されるまで繰り返されるのだ。

SUPER ドラゴン JACKPOTは、全国規模のドラゴン JACKPOT。全国総額100億ドラゴンポイント（DP）を全国のプレイヤーが奪い合うのだ。SUPER ドラゴン JACKPOTは獲得したプレイヤーに1000万DPが入るほか、同じ店内でSUPER ドラゴン JACKPOTに参加しているプレイヤーにもご祝儀のDPが分配されるぞ。

シンプルモード搭載

スタンダードキャビネット





ニューキャビネット

見やすい画面で操作も簡単！

機能や表示を絞って、より遊びやすくしたのがこの「シンプルモード」。リアルな雀卓の再現したことで、麻雀のプレイに専念できるモードなのだ。新筐体のワイド画面では山牌まで表示され、臨場感が倍増！　麻雀界の高みを目指すリアル指向の人は、満足すること間違い無しだ。

新アイテムも続々!!

プレイをサポートするアイテムからサントラまで、「麻雀格闘倶楽部」のグッズが続々登場するぞ!



オリジナル e-AMUSEMENT PASS

『麻雀格闘倶楽部』ファン待望の、オリジナルデザインのe-AMUSEMENT PASSがいよいよ登場！　現在のカードから新カードへは、メンバーズサイトに会員登録をすることで簡単にデータ移行できるようになっている。ただし一部で販売しない店舗もあるので注意しよう。

麻雀格闘倶楽部 特別音楽集　弐・参



『4』から『7』までのBGMを収録したサウンドトラックが、8月29日に発売。コナミのショッピングサイト「コナミスタイル」（http://www.konamistyle.jp/）限定販売で、価格は税込3,500円だ。

各種プライズ

手に汗握る対戦で役立つタッチペン（右下）とハンドタオル（右上）という、ファン待望のプライズが8月に登場。デザインもそれぞれ四神の4種類が用意され、いずれも高級感漂うデザインが秀逸！



今宵、プロが大人の打ち筋を貴方に



『MJ4』公開取材の第4回は、紳士淑女の社交場で開催。ベルモットより甘い渋谷の夜に、麻雀の魅力を貴方へ……。

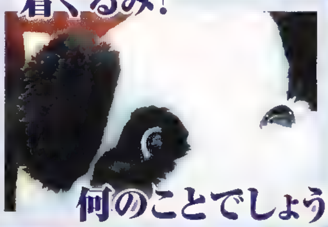
セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text：カイゼルちくわ 監修：日本プロ麻雀協会 ©SEGA

Outline -あらすじ-

大澤プロとの直接の対局や、その対局内容をその目で観戦することを通じ、『MJ』の、強いては麻雀の魅力を再確認していただくべく始まった当企画。着ぐるみとか3連勝したらごほうびはゴスロリ衣装とか、そんな事実は記憶にございませんが何か。

着ぐるみ？



何のことでしょう？



大澤ふみなプロ
Fumina Ohsawa

今回は浴衣を着付け、取材当日は真夏日だった渋谷に華やかな涼をお届け。『MJ4』内での先生役同様、頼れる才女といった観ですね。



大人の落ち着きで



今回こそ……!?

会場の『MJ4 Lounge 渋谷ギーゴ』は、写真の通りシックな内装と照明で落ち着いた雰囲気のお店。その中で参加者との対局に臨むプロの姿は、いつになく凛とした、連勝を予感させる様子……!?

食べもので運気爆発！



約30分後、勝てばメニューのたこ焼きオゴりの約束で覚醒し、和了を連発するプロの姿。……大人の魅力は？（汗）



配牌もいい逆転目前のオーラス場面で、なんと自ら四つ目の四風牌を捨て流れ終了というドジっ娘ぶりも……。

……って、あれ？

『MJ』では四風で流局終了。

『MJ』ではオーラスなら、四風子連打で対局終了。協会の競技ルールでは異なるため、油断した模様。トホホ。



「一から着ぐるみで出直しますっ」

今回も3連勝はならず、観客に珍しい四風子連打の画面を見せちゃった大澤プロ。実は解説の吉田プロのみならず、対局者もブゥと吹き出す場面も……。というワケで終了後、こちらの宣言が。

今回の取材協力店
MJ4 Lounge 渋谷ギーゴ

今回の公開取材の会場は、渋谷ギーゴ4Fの『MJ4 Lounge』。カジノ風の内装がお洒落なカジノフロアの一角にあるこちらの『MJ4』筐体スペースでは、同フロアのカジノゲーム同様、多彩なお酒も含む各種ドリンクやフードを味わいつつ、普段とは一味違う気分で対局を楽しめます。



営業時間は10:00～24:00。グラスを傾けつつ楽しめば、『MJ』の新たな魅力が見つかるはず。

※MJ4ラウンジは未成年入場不可となっております。

次回 第五回は 初心に戻りますっ!!

はい、すいません。アルカディア側も認識がベルモットどころか角砂糖より甘かった！ というワケで路線を反省とともに修正し、次回の公開取材では大澤プロも着ぐるみで気合い再注入。今度こそ、プロの恐るべき強さが見られる……はず！ プロとの対局やためになる解説が体験できるこのチャンス、ぜひお見逃しなく！

日時:8月9日(土)17:00より開始
会場:渋谷ギーゴ 2F MJコーナー

究極の戦いは終わらない！

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

今回は対戦で役立つネタ的なジャパン&フレームを大公開！　小ネタをすべて知っている人は少ないはず。実戦で試して驚きを感じてほしい。

Text パワー

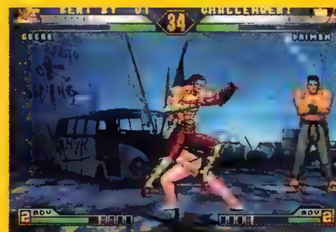
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：稼働中
■使用基板：TAITO Type X

右のQRコードからアルカディアモバイルにアクセスすれば、どこでもKOF'98UMの攻略記事を見ることができるぞ。

ジャパンを狙え！

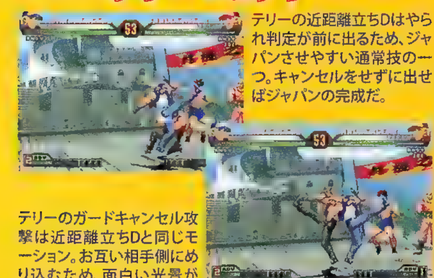
今号ではKOF98から続く伝統のジャパンをいくつか紹介しよう。ジャパンとはガードキャンセル攻撃を空振り、またはガードさせてしまった状況のことを指し、日本人のプレイヤーがよくやっていたことからジャパンと言われている。掲載している小ネタの中には、実戦的なものから遊び心があるものもある。知っていれば勝率アップにつながる重要なものがあるぞ。必読だ！



クラウザーの強カイザーデュエルソバットは無敵時間が長いため、ガードキャンセル攻撃を返しやすい。UMの代表的なジャパンだ。

地上戦でジャパンを狙え！

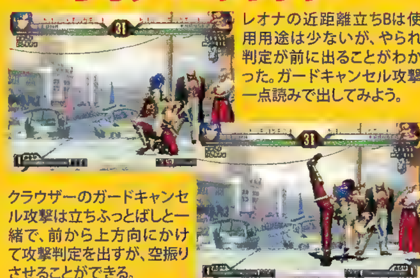
テリー VS.テリー



テリーの近距離立ちDはやられ判定が前に出るため、ジャパンさせやすい通常技の一つ。キャンセルをせずに出せばジャパンの完成だ。

テリーのガードキャンセル攻撃は近距離立ちDと同じモーション。お互い相手側にめり込むため、面白い光景が見れるぞ。

レオナ VS.クラウザー



レオナの近距離立ちBは使用用途は少ないが、やられ判定が前に出ることがわかった。ガードキャンセル攻撃一点読みで出してみよう。

クラウザーのガードキャンセル攻撃は立ちふっとばしと一緒で、前から上方向にかけて攻撃判定を出すが、空振りさせることができる。

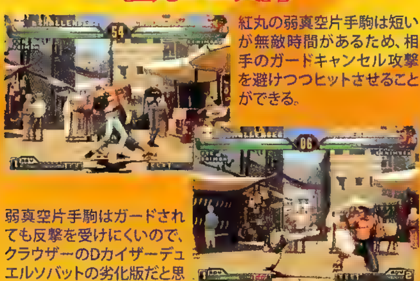
ハイデルンVS.社（大地）



ハイデルンのストームブリンガーは無敵時間があるため、一部のキャラのガードキャンセル攻撃を避けつつ投げることができる。

中距離ではハイデルンのしゃがみD→キリングブリンガーでも相手のガードキャンセルをジャパンさせることができるぞ。

紅丸VS.大門



紅丸の弱真空片手駒は短いが無敵時間があるため、相手のガードキャンセル攻撃を避けつつヒットさせることができる。

弱真空片手駒はガードされても反撃を受けにくいので、クラウザーのDカイザーデュエルソバットの劣化版だと思ってくれていいだろう。

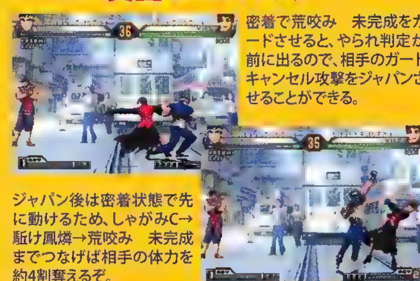
ブライアンVS.チン



ブライアンの遠距離立ちBはやられ判定が後ろに下がるため、距離によっては、ガードキャンセル攻撃をジャパンさせることができる。

チンのガードキャンセル攻撃の隙がかなり大きい。ダッシュから近距離立ちCが間に合うので、ブライアンハンマーまで決めよう。

真吾VS.バイス



密着で荒咬み　未完成をガードさせると、やられ判定が前に出るので、相手のガードキャンセル攻撃をジャパンさせることができる。

ジャパン後は密着状態で先に動けるため、しゃがみC→駈け鳳燐→荒咬み　未完成までつなげば相手の体力を約4割奪えるぞ。

背後に回るジャンプ攻撃でジャパンを狙う！

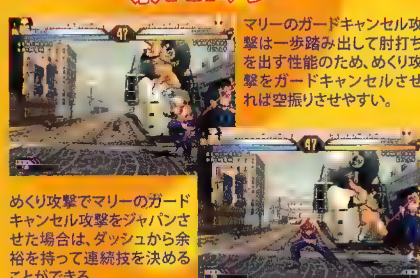
ユリVS.クラウザー



クラウザーに対して、めくりジャンプDをガードさせたあとに、クラウザーがガードキャンセル攻撃を出すと、正面を攻撃してしまい、ジャパンに。

その後はユリが裏に落ちる形になるので、一番痛い連続技を決めるのが理想的。裏ユリならばMAX飛燕鳳凰脚を決めたいところだ。

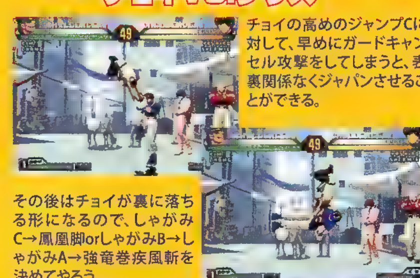
京VS.マリー



マリーのガードキャンセル攻撃は一歩踏み出して肘打ちを出す性能のため、めくり攻撃をガードキャンセルさせれば空振りさせやすい。

めくり攻撃でマリーのガードキャンセル攻撃をジャパンさせた場合は、ダッシュから余裕を持って連続技を決めることができる。

チョイVS.クリス



チョイの高めのジャンプCに対して、早めにガードキャンセルをしてしまうと、表裏関係なくジャパンさせることができる。

その後はチョイが裏に落ちる形になるので、しゃがみC→鳳凰脚orしゃがみB→しゃがみA→強竜巻疾風斬を決めてやろう。

各キャラクターの最速技を知ろう!

今回は地上通常技のフレームについて細かく調べてみた。下の表を参考にして勝率アップだ。

ミスを無くして勝利をつかめ!

最速地上通常技が分かったことで、ジャンプ攻撃から地上技につなげやすい通常技が分かった。基本的に発生フレームに大差はなく、相手との距離をよく見て、出す通常技を選んでいこう。安定を取るなら、相手との間合いに左右されないしゃがみ弱攻撃からの連続技が信頼できる。

ジャンプ攻撃のノックバック次第では、発生の早い攻撃もつなげにくいケースも稀にある。例えば、ハイデルンの飛び込みはどれもノックバックが小さく、地上技につなげにくい。逆に、京の奈落落としはノックバックが大きく、正面ヒットからダッシュしてからでも近距離立ちCにつなぐことができる。自分のキャラの性質をよく理解して、ミスの少ないように立ち回っていくのが勝利につながるはずだ。



しゃがみA最速はラッキー、柴舟、ルガールの3キャラ。キャンセルのかかる通常技で3フレームは驚異的だ。

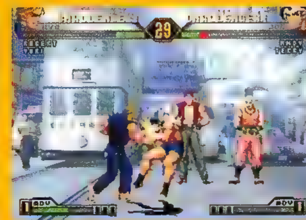


真吾と柴舟の近距離立ちCは2フレーム! KOF最速の近距離立ちCを持つこの2キャラとの近距離戦は控えたほうがいいだろう。

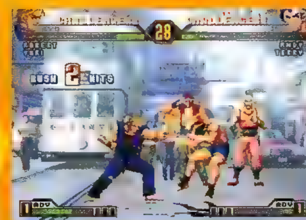
最速通常技で暴れよう!

相手の打点の高いジャンプ攻撃を密着でガードした場合はレバーを前に入れつつCorDで投げを仕込みつつ暴れるのがKOFの定石だが、今回の調べで近距離立ちCor近距離立ちDのどちらが適しているのかが明らかになった。自キャラの最速地上通常技を相手キャラと比較して1フレームでも有利ならば暴れ得になるケースが多い。

ジャンプ攻撃の先端を遠距離でガードした場合は相手との間合いと関係無い通常技を置いておくのが理想的。しゃがみA、しゃがみB、しゃがみCなどから発生の早い通常技を出しておけば相手の攻めを抑制できることが多い上、自分のターンに持ち込みやすくなる。キャンセルのかかる通常技の場合は飛び道具なども入れ込んでおこう。



リョウのしゃがみCの発生は2フレーム! 優秀な暴れ技の一つとして覚えておきたい。また、通常投げを仕込むことはできないが……、



しゃがみCから弱極限流連舞拳を仕込んでおけば、密着ヒット時には弱極限流連舞拳が、投げ間合い外なら弱虎煌拳がつながるぞ。

最速技フレーム表

キャラ	しゃがみA	しゃがみB	近距離立ちC	近距離立ちD	しゃがみC	キャラ	しゃがみA	しゃがみB	近距離立ちC	近距離立ちD	しゃがみC
京	4	4	3	5	5	シェルミー	6	6	5	12※	5
紅丸	4	3	5	3	5	クリス	5	4	4	4	3
大門	4	5	5	5	6	山崎	6	6	3	6	5
テリー	4	4	4	4	6	マリー	4	4	4	12	6
アンディ	4	5	3	9	6	ビリー	8	4	6	6	3
ジョー	4	4	3	7※	5	庵	6	6	3	6	8
リョウ	4	4	3	5	2	マチュア	4	6	3	9	4
ロバート	5	4	5	8	4	バイス	4	6	7	5	5
ユリ	4	4	4	4	3	ヘビィ・D!	4	4	6	5	4
レオナ	4	4	4	5	3	ラッキー	3	5	4	8	6
ラルフ	4	5	4	12	5	ブライアン	6	6	5	6	6
クラーク	5	5	4	10	6	ハイデルン	4	3	6	6	7
アテナ	4	4	4	6	6	タクマ	4	4	4	8	4
ケンスウ	4	7	9	5	8	柴舟	3	3	2	8※	6
チン	6	4	4	10	6	ギース	4	4	4	4	4
バオ	4	4	3	4	4	クラウザー	4	4	4	5	7
舞	8	6	4	6	4	Mr.BIG	5	5	4	8	12
キング	4	4	8	5	6	影二	4	4	4	4	5
キム	5	5	3	4	11	香澄	4	4	6	7	7
チャン	7	8	15	10	9	真吾	4	5	2	6	5
チョイ	4	4	9	7※	8	ルガール	3	4	6	6	9
社	4	7	4	4	4	※ジョー、チョイ、シェルミー、柴舟の立ちDは近距離、遠距離関係なく同じ技が出ます					

※フレームとはゲーム内の時間の事。1/60秒＝1フレームとして計算します。

お気に入りのキャラを活躍させよう!

ARCANA HEART 2
アルカナハート2



©EXAMU Inc.

アルカディアモバイルにて
EXAMUコラム＆過去攻略配信中！

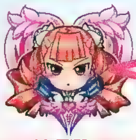
新作『すっごい!アルカナハート2』が発表され（P10参照）、さらなる盛り上がりが期待できる本作。好きなキャラクターのためにも、攻略情報をどんどん吸収しよう!

アルカナハート2
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：3月21日（稼働中）
■使用基板：—

●文中の略号は以下の意味を表します。　【】＝アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ　Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ＝ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ
●連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナで、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの（総体力の基本値は26,400）

Text:age、OYZ、がーくん、ケンちゃん、伝説のオタク（攻略）、カイセルちくわ（SIGNALS!）

注目されていない意外な性能を活用せよ!
アルカナ豆知識集



聖女と契約を交わしている聖霊たちは、どれも優れた力を持っています。選択されることが少ない聖霊でも、軽視するべきではありませんわ。今回は注目されていない聖霊の能力を解説しますから、しっかり把握なさい。

時／水　属性効果を生かした固め

時のアルカナの立ち＆しゃがみE（最大タメ）は、飛び道具扱いで相手のみにヒットストップがかかるため、ガードさせれば大幅に有利となる。特に画面端では間合いが離れないので、固めに使えるぞ。なお、立ち＆しゃがみE（最大タメ）ガード時の相手の硬直時間は41フレーム。右表で全体が41フレーム以下のものを画面端で連発すれば、連続ガードになるのだ。

水のアルカナの立ち＆しゃがみEは、タメの有無に関係無く相手の動きが少しの間スローになり、技後の状況が良くなる。例えば神依の立ちEガード後はほかのアルカナだと五分だが、水のアルカナなら8フレーム有利。立ちE→しゃがみBが暴れつぶしになるぞ。

	時立ちE（最大タメ）			時しゃがみE（最大タメ）			水立ちE	水しゃがみE
	最速発生	全体	動作	最速発生	全体	動作	ガード後	ガード後
ペトラ	51	52	後	41	41	前	±0	+8
キャサリン	55	55	後	62	57	大前	−8	−11
ゼニア	45	42	後	39	39	後	+4	+4
ドロシー	69	54	後	53	44	前	+7	+6
エルザ	41	44	後	48	44	—	+7	+4
クラリーチェ	45	46	後	42	42	—	+12	+5
はぁと	47	50	後	39	40	微後	+6	+8
冴姫	43	44	後	41	39	—	+5	+6
神依	46	46	後	48	49	—	+8	+4
このは	45	46	後	43	42	微後	+8	+9
舞織	47	50	後	38	41	—	+1	+3
美凰	43	46	後	42	43	—	+2	+7
リリカ	49	44	後	37	41	—	+6	+2
リーゼ	50	49	微前	43	44	—	+6	+2
頼子	44	41	—	40	41	—	−2	+9
きら	67	64	大後	49	45		−10	+10
フィオナ	37	41	後	50	51	—	+3	−6
アンジェリア	54	53	後	39	38	—	+11	±0

※「前」は前進、「後」は後退、「微」はわずかに、「大」は大幅に、を表す　※単位はすべてフレーム

風　ファルクスの入力法

ファルクスの弾数は、ボタン連打だけでなくレバガチャでも増加する。レバーをグルグル回しながら数個のボタンを連打し、10ヒット程度で止めてその後に備えるのがオススメだ。



発動した直後にある程度頑張れば、途中で追加入力を止めても15～16発撃ってくれる。

聖　ホーリーソング活用法

ホーリーソングは発生が地上版6フレーム、空中版8フレームと早く、攻撃判定が大きい上に相殺が起こらないため、けん制、連続技、アルカナフォース後の反撃に役立つ。地上ホーリーソングヒット後はⒽ（➡＋D）→ホーリーソングorゴスペルがつながるぞ。



発生が遅めな冴姫のエル・イードヴァルなどは、暗転を見てから出してもつぶすことが可能。

氷　立ちE（最大タメ）からの追撃

氷の立ち＆しゃがみEは相手のみヒットストップが長くなり、自キャラが動き始めた後も相手がその場に停滞している。これが生きるのが、画面端での立ちE（最大タメ）。ヒット時にⒽ（➡＋D）から発生の早い技を出せば、相手が壁に当たる前に決められる。



氷の立ちE（最大タメ）は、相手が画面端の状況ならヒット時、ガード時共に追撃が確定。

雷　クリィーオフ相打ちからの追撃

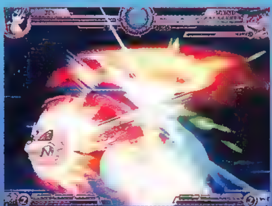
クリィーオフはヒット時に相手を壁に吹っ飛ばすが、ダウンしない技。特にA攻撃系の技と相打ちになったときは追撃のチャンス。すぐにリーチの長い技を出したりフロントステップから発生の早い技を出せば、相手が吹っ飛ぶ前にヒットさせられる。



無敵時間が発生と同時に切れるため、相打ちは珍しくない。見逃さずに狙っていこう。

土　攻撃を耐えたときの補正

土のアルカナブラスト＆フォース中に攻撃を受けたり、各種ガード判定で攻撃を受け止めた際は、動作を切り替えない限りヒット時と同様の各種補正が相手に適応される。だが、立ちとしゃがみを切り替えたり、技を出したりすると、補正が切れてしまうので注意。



多段技の最中に無理に動こうとすると、補正が切れてすさまじいダメージを受けることも。

あるかな2 よろずメモ　●**氷と水の違い**：氷と水の立ち&しゃがみEは、追撃を決めやすいという点で似ているが、本文で書いたように氷は「相手のみヒットストップが長くなる」、水は「相手の動きが少しの間スローになる」と、その効果は異なる。最も違いが出るのは画面端の立ちEで、氷はヒットストップ中の相手に追撃可能だが、水は相手がスローになるだけで停止するわけではないので、壁受け身を取られてしまう。

対戦攻略 キャサリン京橋 *Catherine Kyohbashi*

属性効果が優秀で安定度が高い風のアルカナ。その実戦的な連続技を紹介しよう。

Text：ケンちゃん

風選択時の連続技

Ⅰは、➡＋Dを少し引っ張ってしゃがみAをやや高めで当て、ジャンプA後のBとジャンプキャンセル後のBを十分に遅らせるのがコツ（ジャンプキャンセル自体は最速で）。成功すれ地面付近まで空中復帰されないので、着地後に立ちAへつなげられる。

Ⅱは、ジャンプBを当てる高度が重要。下の写真を参考にしてほしい。

Ⅲは、Cラリアットぶんぶんぶん！Ⓗ（⬇＋D）→しゃがみAで追撃できない、ゼニア、ドロシー、エルザ、クラリーチェ、神依、リーゼロッテに対して役立つ連続技だ。



Ⅱのジャンプ B→Cラリアットぶんぶんぶん！とつなぐ部分は、キャサリンと相手の高度を合わせる必要がある。ファルクス後はA連打でジャンプAへ。

風のアルカナの連続技

Ⅰ【立ちA→しゃがみB】Ⓗ（➡＋D）→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→（遅め）B】Ⓙ（遅め）B→【立ちA→立ちB→しゃがみE】Ⓙハイジャンプ BⓙⒿ【A→B】Ⓙ【B→C】　ダメージ:8561

Ⅱ｛空中投げⒽ（ニュートラルD）｝or｛しゃがみEⒿニュートラルD｝→ジャンプBⒸCラリアットぶんぶんぶん！（3段目）Ⓒファルクス→AⒿBⒿ【B→C】　ダメージ8444or10975

ⅢCラリアットぶんぶんぶん！（5段目）Ⓗ（⬇＋D）→【立ちA→しゃがみB】ⒸCミサイル発射やー！→ジャンプ【A→B】Ⓙ【B→C】　ダメージ:8249

対戦攻略 ドロシー・オルブライト *Dorothy Albright*

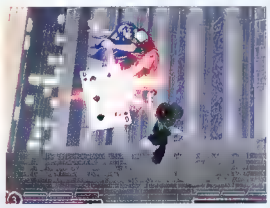
今月は空中ガードを崩すちょっとした連係と、レバー入れ投げ後の起き攻めを紹介するぞ。

Text：OYZ

空中ガードを崩す！

空中の相手に対し、その下を通過するような軌道のホーミング移動からジャンプ【A→C】と出すと、最初のAが正面ガード、続くCが逆ガードとなるため、空中ガードを崩すことが可能。やや遠めかつ相手より高い位置からニュートラルDで接近すれば、この当たり方になりやすいぞ。

また、ドロシーが地上（相手より低い位置）に居るときも、ニュートラルDで接近しつつレバーを下に入れた直後にジャンプAを出すと、続くジャンプCが逆ガードになりやすい。

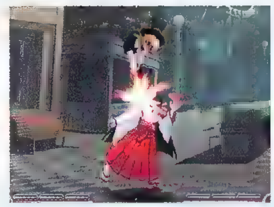


相手がジャンプCの上に乗っかるような感じになれば成功。

レバー入れ投げ後の起き攻め

レバー入れ投げ後は、フロントステップから前方ジャンプ直後に下方向＋Bを出すのも手。起き上がりにぴったり重なっていれば、背の低いこのはに対しても中段になる。タイミングが難しいので、レバー入れ投げ後に➡＋Bを空振りして調整するなど、やりやすい方法を探してみよう。

その後はⒸスペキュレイションを出しておけば、ヒット時は降りジャンプB→シャッフルⒽ（ニュートラルD）（→スペキュレイションヒット）→ジャンプ【A→B】～と追撃可能だ。



起き上がり直後は立ち状態。多少打点が高くても当たる。

対戦攻略 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

今月は聖のアルカナでの立ち回りを紹介。基本は人形分離状態なので、状況判断が重要だ。

Text：しょうのイタク

聖のアルカナのススメ

聖のアルカナ選択時は、人形分離状態での立ち回りがメイン。近～中距離から人形に攻撃させつつ、リーゼロッテ自身はホーリーボイスやホーリーソングでけん制するのが基本だ。どちらの技も、ヒット時は人形の状況次第で吹っ飛んだ相手に追撃できる。ここから連続技につなげば大ダメージを期待できるので、見逃さず確実に決めていきたい。

連続技を狙えない場合は、アルカナホーミングで接近して壁受け身後の相手を攻める、人形を回収して仕切り直す、ブレスorアルカナブラストで本体を強化、といった選択肢が有効だ。一方、ホーリーソング（ボイス）をガードされた場合は、アルカナホーミングで接近すれば攻めを継続しやすいほか、バーレは軽やかにへと連係すれば人形を回収しやすい。これらを、各種ゲージや人形の状況によって使い分けていくのが重要だ。

そのほか、立ち回りで相手のガードを崩したが人形が近くに居なかったときの連続技や、アルカナフォース後の反撃の乏しさも、ホーリーソングを使えば補える。パワーゲージは惜しまずホーリーソングに注ごう。



これくらいが理想的な間合いで、人形を壊そうとする相手にアルカナ技をヒットさせやすい。左の状況なら、ヒット後に➡＋BD同時押しで追撃だ。

対戦攻略 アンジェリア・アヴァロン *Angelia Avalone*

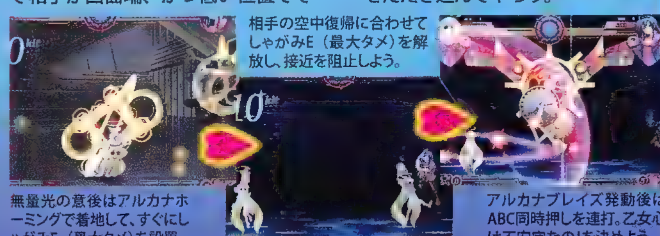
昨今話題となっている時の強力な連係&起き攻めを紹介。決め手となる破壊力があるぞ。

Text：ケンちゃん　協力：回転王

無量光の意を使った連係

画面端で空中の相手にそのきらめきはスターライト（⬅タメ➡～⬆追加攻撃）Ⓒ（遅め）無量光の意を決めた後は、離縛の意を使った起き攻めを狙える。無量光の意の硬直が解けた直後にジャンプEをヒットさせつつ着地し、すぐに離縛の意を設置すると、ちょうど相手が復帰するタイミング付近で攻撃判定が発生する。➡＋Dを使って表裏の二択を迫ろう。

パワーゲージが4本以上ある状態で相手が画面端、かつ低い位置でそのきらめきはスターライトを当てたら、無量光の意につないで相手を拘束しよう。その後は⬆or⬇＋Dのアルカナホーミングで着地し、しゃがみE（最大タメ）を設置。さらに後方へハイジャンプしてアルカナフォース→アルカナブレイズと最速で操作する。アルカナブレイズを入力した辺りで相手が空中復帰可能になるので、前方向への空中復帰に合わせてEボタンを離し、接近を阻止すれば成功。アルカナブレイズで相手の時間を止めたら、乙女心は不安定なの！をたたき込んでやろう。



相手の空中復帰に合わせてしゃがみE（最大タメ）を解放し、接近を阻止しよう。

無量光の意後はアルカナホーミングで着地して、すぐにしゃがみE（最大タメ）を設置。

アルカナブレイズ発動後はABC同時押しを連打。乙女心は不安定なの！を決めよう。

あるかな2 よろずメモ

●**ドロシー補足**：ジャンプ中下方向+Bを重ねる起き攻めは、テン・オブ・スペードなどを設置後に狙うと、起き上がりにぴったり重なっていてもしゃがんで回避されてしまうので注意。

●**アンジェリア補足**：今回紹介したアルカナブレイズ連係は、雷や光のアルカナ技、ゼニアの戦火に響くタルチオークなどの攻撃範囲が広い技を使われると、アルカナブレイズを止められやすい。

ワンポイント対戦攻略 ゼニア・ヴァロフ

Text：age

しゃがみBorしゃがみC（1段目）をガードさせた後に最速でⒸA征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフと出すと、発生が4フレーム以上の技をつぶせる連係になる。A掻き乱すパルイーフはスキが小さく、ヒット時はしゃがみAが連続技に（しゃがみ状態のフィオナとアンジェリアにはつながらず、立ち状態の冴姫には画面端限定）。さらにⒸA吼える黒きウラガーン～金色のイディナロークがつながり、愛のアルカナかつ画面端なら、金色のイディナロークを強力版までためてⒸウラニオ トクソ～が決まるぞ。

C掻き乱すパルイーフは、ニュートラルDまでセットで入力すると、ガード時にガードキャンセルから反撃を受けることがある。リスクを避けるならホーミングキャンセルは➡＋Dを使い、すぐにしゃがみAを出しておこう。ヒット時は空振りするがジャンプBでの追撃が間に合い、ガード時にガードキャンセル➡＋Dを使われた場合は相殺～読み合いとなる。なお、画面端なら追撃でジャンプ【B→C】を遅めにつなげば、着地後にB吼える黒きウラガーン～金色のイディナローク（強化版）＋αを狙える。

ワンポイント対戦攻略 エルザ・ラ・コンティ

Text：かーくん

闇のアルカナ選択時は、ズィヒェルやマルテルン設置後にCグロリアで相手を跳び越しつつ解放すれば、ガード方向を揺さぶることが可能。Cグロリアは基本的にしゃがみ状態の相手しか跳び越せないが、ドロシー、このは、リーゼロッテ、きら、フィオナ、アンジェリアには立ち状態でも跳び越せるので狙いやすいぞ。

ズィヒェルヒット時は【立ちA→立ちB】Ⓙ空中ダッシュ【A→B】→フロントステップ～立ちAⒿ【A→⬅＋B→C】→しゃがみA～で追撃。一方、マルテルンヒット時は当たり方によって追撃を変えるのが重要。影の3発目がエルザの向きと同方向に突進した場合は、フロントステップ～ジャンプ【A→⬅＋B→C】で追撃。エルザの向きと逆方向に突進した場合は、相手が吹っ飛ぶ前に立ちAⒿ【A→⬅＋B→C】で追撃しよう。



Cグロリアで相手を跳び越す少し前に影を発動させよう。

ワンポイント対戦攻略 クラリーチェ・ディ・ランツァ

Text：伝説のオタク

土や時のアルカナ選択時は、下記の連続技後にイル・クローマ使った強力な起き攻めを仕掛けられる。難度は少々高いが、ホーミングゲージを節約できる構成にしてあるぞ。

Ⅰは、Cラ・グランフィアからジャンプCまでのつなぎをすべて遅らせ、開地門を降りで出すのがポイント。

Ⅱのつなぎはすべて最速でOK。イル・クローマ後は、各種E（最大タメ）や開地門 殺鬼道でガードを崩すのが強力だ。Ⅲのイル・クローマ後は、➡＋DやCラ・バレストラによる裏回りでガード方向を揺さぶろう。

起き攻め用連続技

Ⅰ（土のアルカナ、相手画面端以外）⬅+CⒸCラ・グランフィア～Bドゥーエ※Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【B→C】Ⓒ開地門→（着地）Bラ・グランフィアⒸ開天府 滅鬼陣（Ⓗ（➡+D）→イル・クローマ）　ダメージ:8577

Ⅱ（土のアルカナ、相手画面端、Ⅰの※から）Ⓗ（⬅+D）→開地門×2→フロントステップ⬅+CⒸCラ・グランフィア～BドゥーエⒸ開天府 滅鬼陣（Ⓗ（➡+D）→イル・クローマ）　ダメージ:9029

Ⅲ（時のアルカナ）⬅+CⒸBラ・グランフィア～CドゥーエⒽ（➡+D）→【しゃがみB→しゃがみC→⬅+C】Ⓒ無量光の意→⬅+C（Ⓒイル・クローマ）　ダメージ:7562

ワンポイント対戦攻略 安栖 頼子

Text：OYZ

古のタリズマンの効果は非常に強力だが、相手も効果時間中はぶつかり合おうとせず、逃げ回ることが多いはず。そこで役立つのが、エネルゲイアでパワーゲージをためられる鋼のアルカナ。頼子は対空＆けん制能力が高いので、相性は良好だ。

立ち回りではジャンプ中➡or⬈＋CやジャンプBでけん制しつつ、スキあらばエネルゲイアでパワーゲージをためよう。プテリュクスを盾に、古のタリズマンを狙うのも有効だ。

こちらからこう着状態を崩すのは、パワーゲージが十分にたまってからで構わない。古のタリズマンを安全に作る方法で強化し続けるほか、エピドシス使用後にディカイオーシスでケズりを狙ってもOKだ。

連続技

Ⅰ（鋼のアルカナ、相手空中）C襲い来る地獄の制裁Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプBⒸC襲い来る地獄の制裁ⒸLv2or3ディカイオーシス※→BⒿ【B→⬋+C】　ダメージ:9503程度

Ⅱ（鋼のアルカナ、古のタリズマン効果中）A襲い来る地獄の制裁（5ヒット）～C襲い来る地獄の制裁（5ヒット）ⒸLv2or3ディカイオーシス※ⒽジャンプAⒸC襲い来る地獄の制裁（5ヒット）　ダメージ:10430程度

※右向き時はレバーを➡から時計回りに入力するといい

闘劇'08 店舗予選最終戦リポート

通過できるのが全27名と少なく、かなりの激戦だった『アルカナハート2』店舗予選。最後の予選を通過したのは果たして!?

100人以上のプレイヤーが大山に集結！

7月6日に東京のGAME-NEWTON大山店で実施された『アルカナハート2』闘劇店舗予選は、最後の予選ということもあって関東近郊はもちろん、北は北海道、西は大阪と全国各地からプレイヤーが集まり、エントリーは127名という超大人数に。最後の切符を求めて、ハイレベルな対戦が繰り広げられた。

全8ブロック、各16人のトーナメントを勝ち抜いて決勝トーナメントまで上がってきたのは、「カリパー」（はぁと）、「スレジェリア」（アンジェリア）、「ねこぢる」（きら）、「メタルスライム」（きら）、「リラッくまきち」（キャサリン）、「こうや」（神依）、「羽衣」（このは）、「やるきまんまんまん」（美凰）の8名。強者同士の決戦を制して決勝戦にこまを進めたのは、鋼のアルカナを使う「メタルスライム」と、闇神依を使う関西の雄「こうや」。1ラウンドずつ取り合い3ラウンド目もお互い体力わずかの状態までもつれ込む、決勝戦にふさわしい好勝負だったが、最後に勝利を手にしたのは「メタルスライム」！鋼というクセの強いアルカナを使いこなす職人が、最後の最後で闘劇決勝への出場を決めてみせたぞ。

WINNER
メタルスライム（きら）



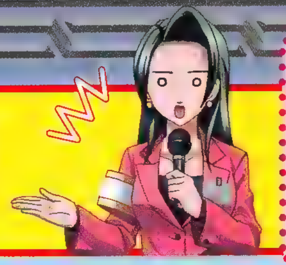
優勝を決めた瞬間、大勢の仲間がその奮闘をたたえた。レベルアップを使いこなすスタイルは、決勝でも台風の目になりそうだ。

闘劇決勝を占う3on3大会

闘劇予選終了後は、引き続き3on3形式の大会が開催された。全国各地の予選通過プレイヤーも集まり、チーム数は44、計132名ものプレイヤーがエントリー。決勝リーグ戦まで勝ち残ったのは、【ピンク色の悪魔】（紅葉／キャサリン、はみ／キャサリン、じゃまのうちくん／頼子）、【アナニーショウ2008】（白アラン／冴姫、こうや／神依、white／クラリーチェ）、【野試合】（げんちゃん／クラリーチェ、台拭き／ゼニア、やび／きら）の3チーム。そして、決勝リーグの激闘を制したのは、何と3チーム中唯一予選通過プレイヤーが居ない【ピンク色の悪魔】。大会全体を見てもレベルの高いプレイヤーが多く、闘劇決勝は当日予備予選を勝ち抜いたプレイヤーからも目が離せなそうだ。

あるかな2 よろずメモ ●ゼニア補足：上記の連係をガードキャンセル➡+Dで相殺されても、征くはヴィールヒ入力後すぐに下タメを作っておけば、相殺後にB猛る暗きタルナーダを狙える（しゃがみB後のみ困難）。C掻き乱すパルイーフのホーミングキャンセルは⬈+Dで入力しよう。 ●エルザ補足：Cグロリアは出した瞬間に無敵となり、その後相殺判定が発生する。相手の攻撃に相殺を起こしつつズィヒェルやマルテルンを発動させれば、相殺の硬直中に確定するぞ。

アルカナ SIGNALS!



と、突然の新バージョン情報でてんやわんやの現場から兵藤です！　それはさておき今月も、『アルカナ』新情報と投稿作品の数々をご紹介致しますっ！

エクサム公認!!

今月のぴろりん♪占い

コイン投入時のぴろりん♪がだれの声かで運勢が分かっちゃう!?　きら様のぴろりん♪を引いたあなたは、極端な運勢です。絶好調な分だけ、どこかで落とし穴にはまりそう。気を付けて！　ラッキーアイテムは牛乳。たくさん飲んで健康に！

新聖女の投稿人気は!?

アルカナGALLERYS！

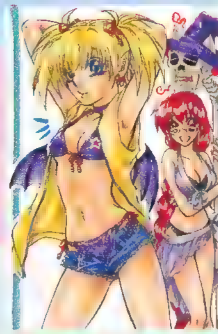
新バージョンでは新聖女が参戦!?　これは投稿にも大いに影響しそうですが、当ギャラリーでの投稿数やいかに……!?



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆いつぞやのようにアナウンサーの主張です！　って、ツッコミが物理的に痛ーッ!?



（埼玉県　カヤキ君）
☆無明の闇、切り抜く秘剣と眼差し。この貫禄、まさにミレニアムキーパー！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆夏休み中は水着が戦闘服！　って、ちょっと大胆過ぎでは!?



（東京都　有葉貴重君）
☆召喚したヴァンリーがヘンな位置に!?　ご立腹の理由は、乙女心の問題？（汗）

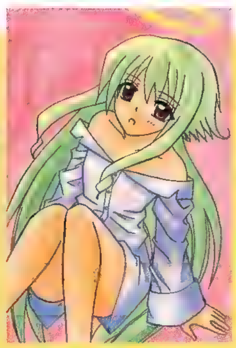


（北海道　ソウギョク君）
☆一見すれば、対極に見えるお二人。ムック下巻では絆の深さを感じられる一幕が!?

また一番だぞー。

とーぜんだなっ。

何と、今月もアンジェリアさんが投稿数No.1を獲得！　新聖女が登場することでこの人気が揺らぐかどうか、今後の展開に注目しましょう！



（富山県　流火季月さん）
☆肩がちょっとはだけただけで、破壊力さらに倍増！　この衣装、まさに無敵!?



（東京都　QQQ君）
☆お目覚め直後で少々無防備。って……マーリンさん？（汗）



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆姉妹そろえば、仲睦まじく。マーリンさん、笑顔笑顔ッ!!

コミック版など関連商品も充実！

月刊コンプエースで好評連載中のコミック版「アルカナハート（漫画：葉生田采丸、原作：エクサム）」が、ついに単行本化！　第1巻が好評発売中です。

さらに夏のコミックマーケットでは、エグゾーストさんから『アルカナハート』グッズの販売が決定！　プレゼントもありますので、P135をチェック！



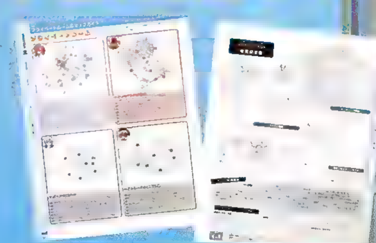


葉生田采丸先生が描く、前作の「東京事変」を舞台とした物語と、迫力のアクションシーンは必見！　ちょっとドキドキな、聖女たちの新たな素顔や姿も……!?

見どころ満載のムック下巻、発売中！

聖女たちのヒミツをさらに追究する、情報満載のムック下巻『ARCANAHEART2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION』は、おかげさまで好評発売中です！　目印は下の画像のように、上巻と横に並べると特大描き下ろしイラストになる表紙。各種設定資料やショートストーリーのボリュームに、ファン大満足間違い無し！　さらに技データなど、ゲーム上での聖女のヒミツも網羅！　ぜひ上巻ともども皆さんの『アルカナ』ライフにお役立てください。





今回はムック下巻の一部を特別公開！　右写真のページでは新聖女一同の滞在先設定画を、下写真のページでは聖女たちの設定画と資料を掲載。このほかにも内容盛りだくさんですよ！

ムック発売を記念し、業務用基板「eX-BOARD」＆『アルカナハート2』ソフトカートリッジを1名様にプレゼント（提供：株式会社エクサム様）。ご希望の方は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号、年齢、性別、『アルカナハート2』へのご意見や感想をご記入の上、下記の宛先までお送りください。締め切りは9月16日（火）必着です。
■宛先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
『アルカナハート2』ムック刊行記念基板プレゼント係

あるかな2 よろずメモ
「アルカナSIGNALS!」では、『アルカナハート』シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

本誌創刊から、数々の傑作プライズを紹介してきたこのコーナー！ 100号記念を祝して、メーカー各社様からたくさんのプレゼントをいただきました。ぜひ応募を!!



コードギアス反逆のルルーシュ DX組立式フィギュア

バンプレスト　8月下旬　全2種

セカンドシーズンが好評放映中のTVアニメ『コードギアス』から、ヒロインのC.C.（シーツー）をフィギュア化！



ヤッターマン クリップぬいぐるみ

システムサービス／8月上旬／全4種

『ヤッターマン』に出てくる、おなじみ「おだてブタ」のぬいぐるみ。手がクリップになっており、メモを挟んだりできる。





もい鳥 ボールチェーン付ぬいぐるみ

バンプレスト／8月上旬／全4種

愛らしい容姿で女性に人気の「もい鳥」が、お手ごろサイズのキーホルダーになった。絵本ではおなじみの、膨らんだ姿がまたカワイイ!!

週刊少年ジャンプ40周年 ソフビフィギュア スペシャルバージョン

バンプレスト／8月上旬／全5種



創刊40周年を記念し、週刊少年ジャンプの人気キャラがソフビフィギュアで登場！　今後も続々とフィギュア化されていくので要チェック！

Yes!プリキュア5GoGo! DX組立式ガールズフィギュア ～ミルキィローズ～

バンプレスト　8月下旬／全2種

TVアニメ『Yes!プリキュア5GoGo!』の新キャラクター、ミルキィローズを立体化！　全高は約16センチ、ポーズは2種類だ。

ドラゴンボールZ×ワンピース スーパーDX チョッパーぬいぐるみ ～登場編～

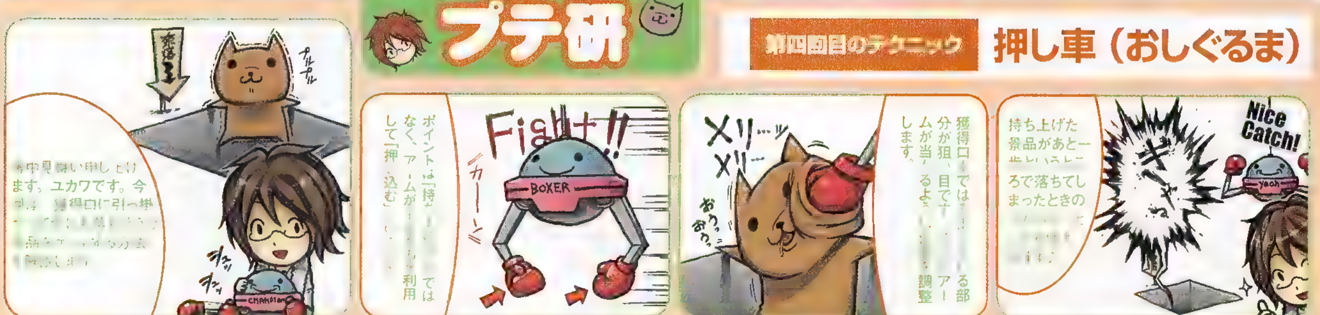
バンプレスト／8月上旬／全1種

『ドラゴンボールZ』と『ワンピース』のコラボアイテム。第一弾は、亀仙流の道着に身を包んだチョッパーだ。



プライズテクニック研究所 プテ研

第四回目のテクニック　押し車（おしぐるま）



イラスト：森茶



北斗の拳
拳王兜　男琉剛琉

セガ／8月上旬／全2種

「男琉剛琉」と書いて「オルゴール」と読む、男気あふれるアイテム。台座部分から、名曲『愛を取り戻せ!!』が流れるぞ。



新世紀エヴァンゲリオン
制服フィギュアwith乾パン

セガ／8月中旬／全2種

美少女フィギュアと非常食が、まさかのコラボレーション。台座にもなるパッケージの中に、乾パンとアメ玉が入っているのだ。非常時には、フィギュアと食料を持って逃げるべし!?



サンデー×マガジン50周年コラボ
フィギュアセット聖サンマガ学園
1時限目

セガ／8月上旬／全2種

今年で仲よく創刊50周年を迎えた、週刊少年サンデーと週刊少年マガジン。それを記念し、両雑誌の人気キャラクターがフィギュアになるぞ。第一弾は『うる星やつら』のラムと、『ラブひな』の成瀬川なるの二大ヒロイン!



鉄道むすめ特別快速
おんたま

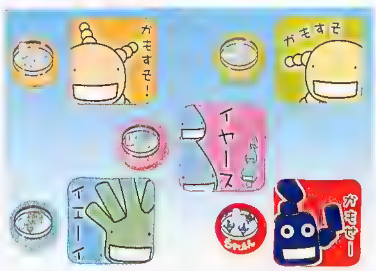
セガ／8月中旬／全4種

卵型のキーホルダーと、音声ギミックを組み合わせた「おんたま」。鉄道むすめたちのボイスに癒されよう!

もやしもん
圧縮!菌タオル

タイトー／8月中旬／全5種

水につけると元の大きさに戻る、圧縮ハンドタオル。タオルには、キュートな菌たちのイラストがデザインされているぞ。



銀河鉄道999
1/1重力サーベル

タイトー／8月下旬／全1種

ハーロック愛用の重力サーベルが、なんと1/1スケールでプライズに!　全長80センチのド迫力サイズだ。





麻雀格闘倶楽部
四神タッチペン

KONAMI／8月／全4種

シリーズ最新作『7』の稼働も始まった『麻雀格闘倶楽部』で使えるタッチペン。勾玉型のデザインが、とてもクールな逸品!

beatmania IIDX
フィギュアコレクション
Vol.3

KONAMI／登場中／全2種



好評のフィギュアシリーズ第3弾は、GOLI氏の描き下ろし原画を元にしたツガルとナイア!

アルカディア100号増刊プレゼント

[illegible]



麻雀格闘倶楽部
四神ハンドタオル

KONAMI／8月　全4種

こちらは、手に汗握る対局で役立つハンドタオル。純国産で、良質な肌触りが心地いいぞ。

アルカディアモバイル

今年もアツい夏がやってくる!

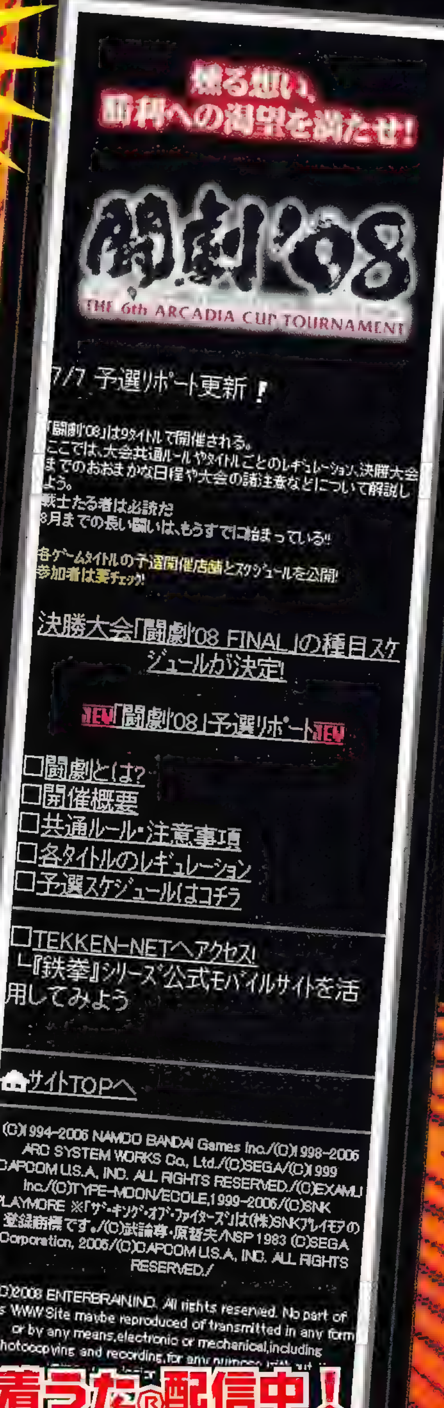
「闘劇'08 FINAL」の勝敗結果を即時更新予定!!



2004年から2007年までのオープニング動画を配信中!!







闘劇テーマソング(Theme of SBO)の着うた®配信中!

DoCoMo	au	SoftBank
メニューリスト →TV/ラジオ/雑誌 →雑誌 →アルカディアモバイル	EZトップメニュー →TV・ラジオ・マガジン →マガジン →アルカディアモバイル	→メニューリスト →TV・ラジオ・雑誌 →出版・雑誌 →アルカディアモバイル

人気ライターコラム、攻略情報などバックナンバーも見られる! 月額315円(税込)

※着うた®は株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントの登録商標です。

enterbrain 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話:0570-060-555(代表) http://www.enterbrain.co.jp/

基本料金無料、PCオンライン格闘ゲーム

覇拳伝 HAKENDEN

覇拳伝の動作推奨環境

OS：Windows®2000／XP
（Windows®2000／XP を推奨）
CPU：Intel Pentium4 1.3GHz
[illegible]



大会モード実装!!

パソコンさえあれば、無料で遊べるオンライン対戦格闘ゲーム「覇拳伝」。
今回は、ついに登場した「オートトーナメントシステム」について紹介していくぞ！

トーナメントシステム登場！

『覇拳伝』のウリの一つに挙げられる「トーナメントモード」が、いよいよ実装されたぞ。心待ちにしていた人もいたんじゃないかな？　それでは、期待を上回るこのシステムを解説していこう。

驚くべきはその規模で、なんと最大で256人までがトーナメントに参加可能なのである。そのほかに観戦者としてさらに100人がリアルタイムで試合の観戦をできるのだ。観戦中はもちろんチャットも可能。盛り上がること間違いなしだ。ちなみに大会で負けてしまった参加者も観戦者として以降の試合を観戦できる。自分を倒したライバルの応援や、今後の闘い方の参考や研究などに利用しよう。

なお大会では優勝者だけでなく、上位入賞者にも特別な称号やトロフィーが授与されるぞ。この巨大なムーヴメントに乗り遅れるな！



最大256人参加可能！



1画面に収まりきらない巨大トーナメント。格闘ゲームの大会としてここまでの規模のものはそうそうない。オンライン上を舞台としているからこそといえよう。

開催までの流れ

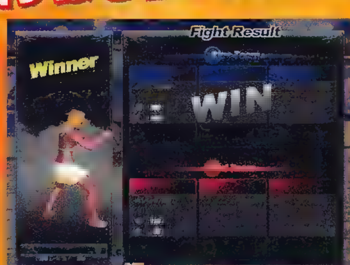
トーナメントへの参加方法だが、事前に参加者募集の告知がゲーム内で始まるので、希望者はトーナメントサーバーへログインしよう。あとは参戦か観戦かを選ぶだけで準備完了。その後トーナメント表が発表されて、開始時刻になり次第トーナメントは自動で進んでいくぞ。参戦者は5分以内に対戦準備のボタンをクリックしないと失格になってしまうので気をつけよう。試合のレギュレーションは、今のところ通常のシングルマッチのルールが適用されている。また、大会中にも本作の特徴であるステータスやスキルポイントの調整は可能だ。準備中からすでに読み合いは始まっているのだ！

なお、今後の大会モードの展開も楽しみだ。通常モードでは、3on3や5on5といったチーム戦が、すでに可能という。ネット界でいうところのギルド的なものとして、本作では道場として作ることも予定されているので、道場内で選抜～道場の権威を賭けたバトルもトーナメント戦で可能になれば、さらに盛り上がるだろう。

今のうちから仲間をさそって腕を磨いておき、世界最強道場を目指すことだってできる!?

目指すはもちろん優勝！



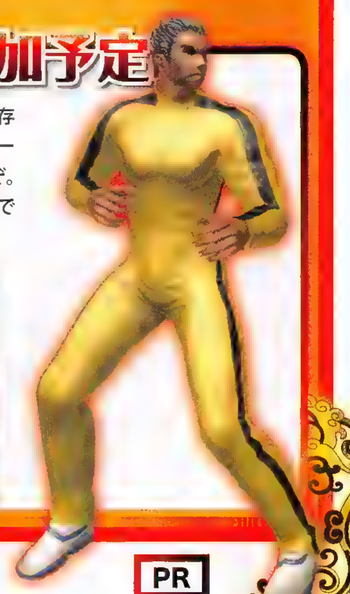


大会上位入賞者には称号やトロフィー、ゲーム内通貨などが授与される。これは何がなんでも負けられない！
※実際には、プレイヤー名が表示される。

ジークンドー追加予定

現在は5種類の基本キャラクタースキルが存在する『覇拳伝』。そこへ待望の新キャラクタースキル、「ジークンドー」が予定されているぞ。人気の格闘スタイルだけに、どんな闘いができるか楽しみだ！





読者プレゼント ガンホー特製のUSBメモリースティック（1GB）を5名様にプレゼント！　応募方法などは、6～7ページの読者プレゼントコーナーで確認しよう！

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

開祭!! アフロ剣祭烈士(ハンドレッド)

100号記念企画



行くぞ続くぞ! 毎月百色(ももいろ)フェスティバル!!

ついに来たアルカディア100号! 一度に紹介しきれないほどたくさんの100号を祝う投稿をいただいた上、毎月の通常投稿も紹介したいというぜいたくを実現するため、数カ月に渡り祝典を分けて開催します! 今後祝典がどう進むかは、128ページをご参照あれ! まずはご自身が描いたキャラ総出演という、右のつむじかなと君の作品をもって開催宣言と代えさせていただきます!!

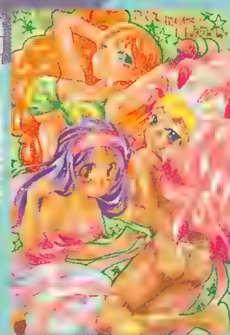
田渕健康:128-129(解放区)、132-133(大瀑布)/カイゼルちくわ124-126(CMYK)/げっつ☆先生:130-132(グレースケール)

アフロCMYK

まずは100号記念企画の前に、通常営業の「アフロCMYK」から! 新作旧作問わないカラーイラストラッシュに、今月も担当はうれしい悲鳴連発とか!











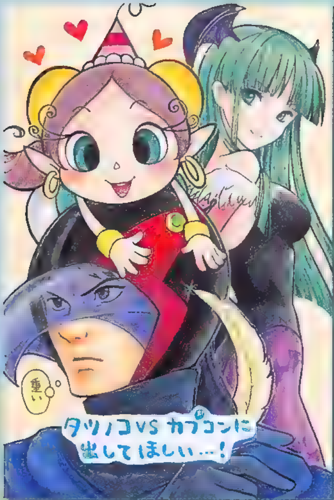








A・Fro回覧板 作品についているAマークは、担当が飯を抜いてでも推挙する力作の証! マーク獲得者にはA-Fro特製図書カードを進呈しております。ほかにも担当から作品へのコメントの頭にHマークが付いている場合、その方はHPをお持ちです。弊誌公式HP「ARCADIAMAGAZINE COM」の「投稿者リンク」内にURLを掲載していますので、今すぐチェキ! URL:http://arcadiamagazine.com



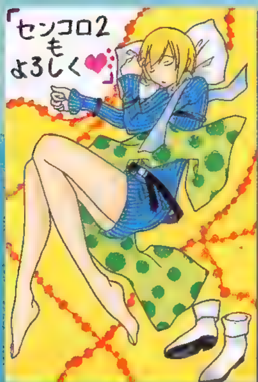


（兵庫県　緒方凛さん）









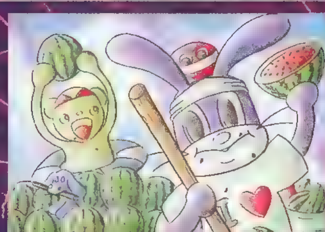




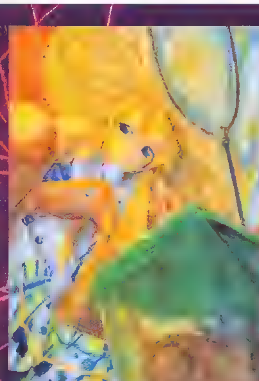


アフロ恒例行事
夏マッサカリ

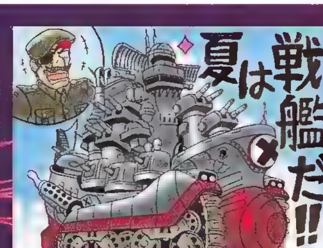
季節はまさに夏オブザ夏、断っても暑さが付いてくる季節。当A-Froにも夏まっさかり（斧）な投稿が集中しましたゆえ、SGは流しつつご紹介をば。



（神奈川県　瀬尾琢也さん）
Ⓗうさおくんには夏がよく似合う！
スイカ一夏分、ここにお届けーッ!!



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆男の子はクワガタが大好き！
プリ君も男子と再確認（え?）。

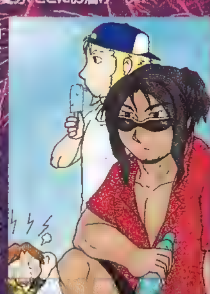


（熊本県　カレー王ニシガメ君）
☆夏こそ戦艦、駆逐せよ砂浜！
かばかと問うたら巨砲直撃の刑!

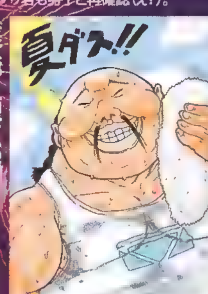


（愛知県　たいぷR君）
☆夏らしくちょっと挑発的なお二人。
私はあのギル人形になりたい（コラ）。

（神奈川県　shadowさん）
Ⓗ怪盗の双肩、自主夏休み。
グラの人にバレとりますが!



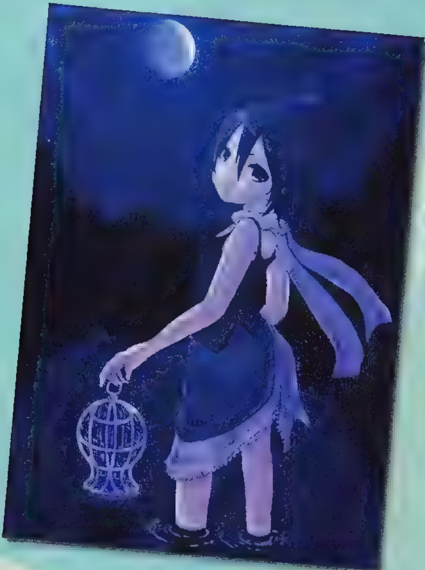
（東京都　西村もつ君）
☆夏、すなわち汗ダス！
シーフキン汗も全開で近いな



（東京都　左右さん）
Ⓗ雨が晴れたら、きっとみんな笑顔。
さわやかな癒し…いただきました!



A・Fro回覧板 今月の締め切りの際には、100号記念投稿に加えて通常投稿も送ってくださった方が多数いらっしゃいまして……普段に倍する大変な尽力をいただきまして、今回の連続大フェスティバルを開催できる運びとなりました！　返す返すも、投稿者の皆さまには感謝の言葉が溢れて止まりません!!　今後とも当A-Froを皆さまと一緒に作り上げていければ、担当一同喜びの極みです！



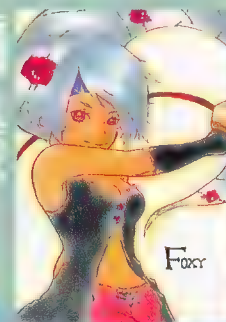




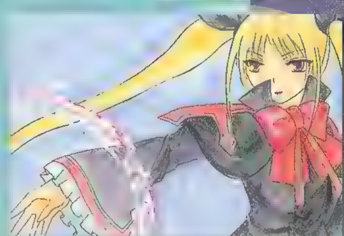




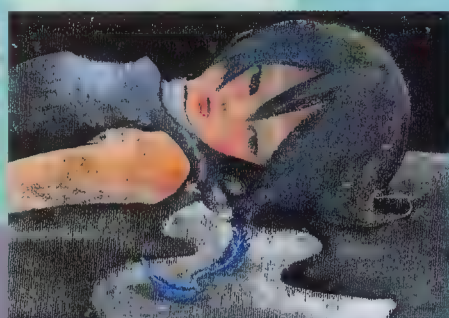












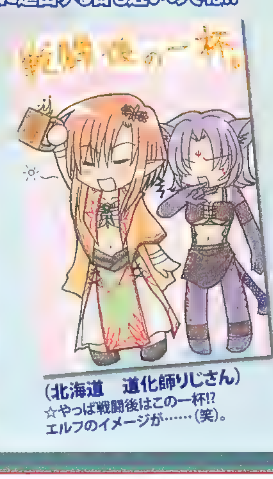


札魂 vol.1

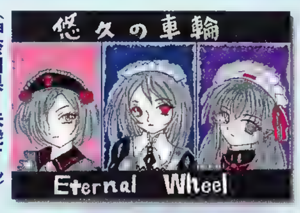
「アヴァ鍵同好会」に加え、今回は「悠久の車輪」投稿も特集！　札部がアフリバに進出する日も近いのでは!?



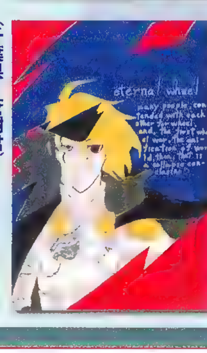
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆こちらは『アヴァ鍵』より、チャイリン嬢。森のしじまに響く音、彼女たちのイタズラかも？



（北海道　道化師りじさん）
☆やっぱ戦闘後はこの一杯!?
エルフのイメージが……（笑）。



（神奈川県　未虎さん）
☆左からフェンネル、ローズマリー、オレガノ。メイドだけど戦闘用、その実力は……!?



（千葉県　蒼樹君）
☆心優しき少年は、やがて覇道へ……。聖王の軌跡、シナリオで確かめろ！



（岐阜県　星悠貴さん）
☆トリはクララ嬢の浴衣姿！
ジャンプーうちわで涼も完璧？

A・Fro回覧板　封筒で作品を送る場合も、中身の作品の裏に個別で住所・氏名・PNなどを記載してくださる方が増え、担当一同助かっております今日このごろ。こちらに常用漢字以外の漢字をPNで使う方の場合は、読み仮名を添えていただけると、五十音順で名前を記録する際に非常に助かります。「ギジン」や「アフロDEモード」あての場合は、元のキャラ名などの記載もぜひお願いします！

A-Fro リバレーションズ

解放区

通常営業では満足できぬ！ もっとマニアックに投稿を楽しみたい！ そんな君にはアルカディア解放区をオススメしちゃうぞう！ 人気タイトルの特別コーナーや、着せ替え感覚で楽しめるアフロDEモードなど、数々のバラエティコーナーを取りそろえております！ ゆっくりしていってね！

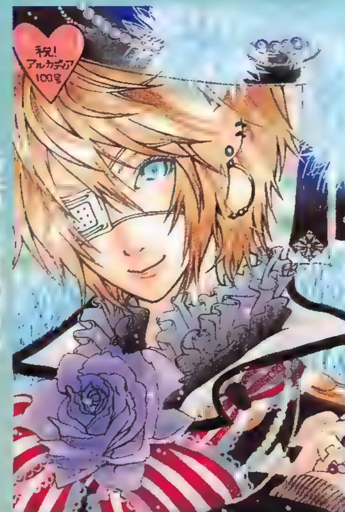
アトリエゴシック ゴスゴス帝国

基本はゴスだが細かいことは気にしない！ 甘ロリや微パンクもどんと来いの素敵アトリエ、最近投稿数が増加中なのよさ！









宇宙刑事ギジン

人ならざるものに命を与える擬人化の魂ここに極まれり！ 投稿数増加御礼として、今月はプチ拡張ページでお届けしたい。皆の要望があれば『ガンダムVS.ガンダム』全機擬人化大会も夢ではない。



（茨城県 山キョー君）
最初は人間案もあったらしいZO！ 鷹の殿は現状維持なのね。



（北海道 包帯rmxさん）
純和風キャラがゴスロリ風味に!? 一瞬、コーナー名を再確認してしまった鬼・BE擬人化であった。



（東京都 鈴木鮭君）
往年の名作、レイストーム、から R-Gray1を擬人化！ 最近の流れなら萌STGとして復活も化か!?

クールでござそうろう 戦極X提軍

家庭用も発売され、ますます加速するBASARA熱！ 対戦はこれからが本番だぜ！

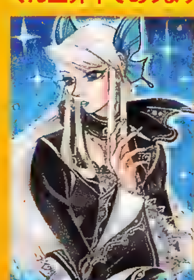






KOFっ子TORNADO 迫る新作にニヤピク

次回作『12』の情報も徐々に公開され、期待値はぐんぐん上昇中であります！







A･Fro回覧板 朝イチでゲームセンターに行けるこの喜び！（学生限定）夏休みでゲーセンに居る時間が長いということは、おのずと投稿ネタも増えるということであり、皆さまにはA-Fro投稿を一層励んでもらいたい。んが、宿題も計画的に片付けておかないとタイムオーバー判定負けになるので注意するといいだろう。

アフロDEモード

怖っ！ 学園七不思議

毎回、季節の風物詩＋αでゲームキャラを衣替えさする「アフロDEモード」。今月は夏の定番、「学園七不思議」をモチーフに送っていただきました！　ガチ怖の作品からどっちかというと和み系まで、ズラリそろった七不思議をご堪能あれ！



次回アルカディア101号には

100号記念 A-Fro 特別付録付き！

A-Fro100号記念スケジュールを大公開！

「帰って……きたぜ！」から早100号。読者コーナーのアルカディアフロンティアーズも、休むことなく100号を迎えることができました！　A-Froでは今月から連続して、100号記念企画を開催します！　今月は**A-Froグレースケールにて100号祭**、そして次回は、何と特別付録で**100号記念イラスト祭！**　しかもやらなきゃいいのにシケギャグ闘劇も同時収録！　もちろん、本誌のA-Froも同時掲載！　102号では**A-Fro用語集や年表をご用意**して、100号記念を盛り上げていきまっせ！



（千葉県　高遠かるびさん）
☆いつのまにか公式マスコット（笑）になっていたアフロンも100号を祝福だ！　各種企画にご期待ください！

A・Fro回覧板　投稿量が多く「七」不思議に収まりきれなかった今月のアフロDEモードですが、次回の募集は、今一番アフロズが注目する国「エジプト」がテーマでございます！　皆さまの創意工夫でエジプトらしい雰囲気を盛り込んでください！　まさかクレオパトラ風いろはさんを描いてくる輩は居ないと信じてるぜ！

アフログレースケール。

祝 100号企画第一弾！

とうとう出ました第100号！　そこで今回のグレスケでは皆さまよりいただいたお祝いイラストや100にまつわるお話などを中心に、もちろん通常コーナーまでどどーんと大紹介しちゃいます！　どどーん。



（愛知県　たいぷR君）



（東京都　有葉貴重君）
☆さまざまな人たちに支えられて100号は成り立っているのです！



（福岡県　御加月護君）
☆初代のカードが全「100」種。コッペリア切り絵でおめでとう！



（大阪府　お久しぶり！Aす香里園君）
Ⓗお久しぶり！　そんな挨拶も100号分の積み重ねがあればこそ。

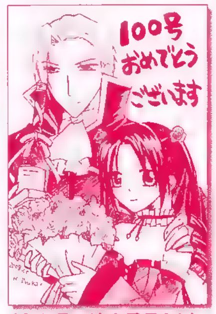
お祝いイラストフェスティバル！



（静岡県　あいのさん）
☆この際勢い余って1億号とか出しちゃいましょうぜ。レイエツGO！



（東京都　（土）ミ26a・QQQ君）
☆マスコットキャラクター大集合！　も、モチロン全員分かるんだからっ！



（富山県　流火季月さん）
☆ナンバー1ラファエラー兼エイミ番長より花束の贈呈です。



（大阪府　作左君）
☆どこからツッコんでいいのやら。ツィーランの刑がかなりキてます。



（新潟県　左十さん）
☆今月もやってきました日本人対談のお時間です。今日のテーマは100。



（東京都　上原キノ＠東モ-55b君）
Ⓗリムルル番長⇔コンル番長という式が成り立つような気がして夜も寝れます。ぐー。



（広島県　温井川天祐さん）
☆真ん中のお姉さんは読者プレゼントに添えられるイラストだというレアっぷり！



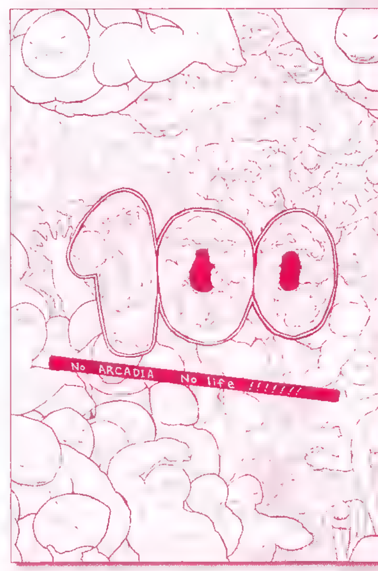
（埼玉県　タピオカ君）
☆今が百式ならば、ララァが買かったころはメスト時代になることに決定！



（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆これまた懐かしいお顔が！　何やら100号記念は同窓会の香り。ぷ〜ん。

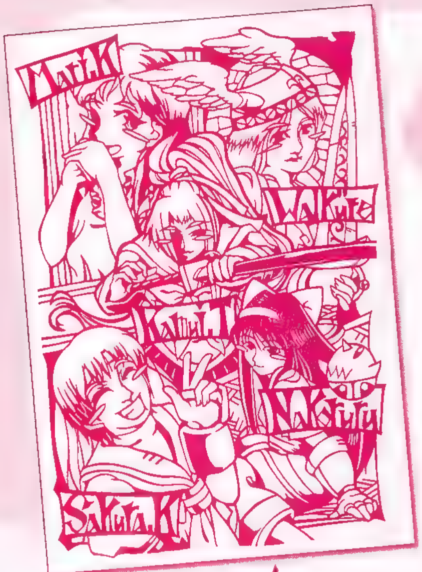


（福岡県　皐月トミィさん）
☆どうやらアルカディアにもなかなかの破壊力が備わってきたようで。



（東京都　西村もつ君）
Ⓗ何やら見てはならないものを見てしまった感！　ちゃんと100人居るらしいです。ぐぬぬっ。

A・Fro回覧板　今号でいよいよ100という節目を迎えたわけで、振り返って見れば何とその間に8年という歳月が流れまくり。シュゴゴーッ！　まだアルカディアの刊数が一桁だったころに気の迷いで（ナヌ!?）イラスト投稿を始めた生活も、気が付けば編集部へ足を運び、まるでアフロズみたいなコトをしている日々！　人の生活が大きく変化する程の年月を経た100号に、ビバ!!（げっつ☆先生）



(福岡県　あまどれあさ君)
☆古今東西ヒロインたちによるお祝い切り絵！ちなみに左上はPVIの真理さんです。



(福岡県　宇月絵夢さん)
☆包帯ペンタがえーらいこっちゃ！14代目は伊達じゃナイルスター。



(千葉県　高遠かるびさん)
☆え？　六ペン流に挑戦して指がつった？(ハガキ裏より)何事でござるか……。

100にまつわれ！よもやまアーケード

アーケードゲームで100といえば私はネオジオのキャッチ、「100メガショック」を思い出します。そのころはまだ子ゼルでしたので「100メガって何？」みたいなモノでしたけど、とりあえずすごいことは直感で理解できました。

そしてとんでもないゲームといえば、その100メガショック第一弾の『龍虎の拳』一択ですよ。現在の「必殺技よりさらに上となる超必殺技」を世に送り出した記念すべきゲームです。伝授してもらわないと使えないのも今思えばすごいことです。

そして乱舞系必殺技の開祖であることも忘れてはなりません。まさに極限の状態から放たれるガード不能の連続攻撃。初めて見た者はその衝撃に打ち震えること間違い無しの技でした。打撃音がパカーンとかカコーンとか小気味良いのも素晴らしかったです。人間に出せる音ではないですぜ……。

代わりなど無い、そんな名作でした。

(茨城県　沖田戒(SG)君)

☆さらには敵に殴られると顔が腫れ上がっていったりと、なかなかの意欲作っぷりでした！　ちなみにいまだにテリーの落書きをしたとき帽子に100メガショックって書きたくなる衝動に駆られまくりです。OK！

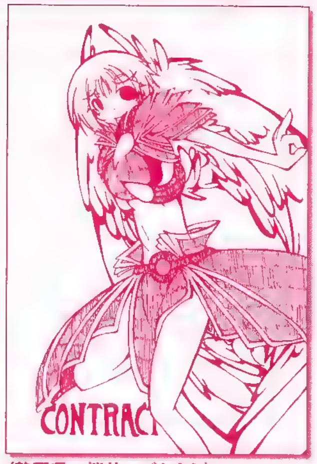
アーケードで今持っている100に関する夢を少し。『悠久の車輪』を目指せ全国100位以内と言いながら、休日を利用して電車で二駅通って頑張っています。

ところが最近強いプレイヤーさんが増えてきたようで、Replay画面を見れば上位の方がうまいタイミングで召喚をして相手ユニットを引き倒している映像が……。自分なんかジャックポットで自分のユニットを引いてしまうほどおバカなのにorz。

500位以内確保も大変になってきていますが、それでもめげずに100号に誓って頑張っていきます。

(神奈川県　未虎さん)

☆明確な目標があると、それだけで今まで遊んでいたタイトルがさらに楽しくなるんですよね。例え達成できなかったとしても、その道中が楽しかったりして！



(静岡県　桜井ハズキさん)
☆ばばば罰ゲーム名刺が欲しいだとうっ!?そんなもん持っていても呪われるだけですって！

未来を担うちびっ子 200号ジェネレーション

太鼓の達人が大好きな姪っ子の話。

休みの日に俺が『ディグダグ』のTシャツを着ていたところ、「ナムコットメドレーだーうふふ」と言いながら後ろをついてきました。

確かにまあああの曲はドット絵が出るとはいえ……「侵食」は確かに進んでいる、と戦慄を覚えた次第。というか何でゲームミュージック＆ナムコオリジナルばかりやっているんだ姪っ子よ！

……世代は超えたがもはやドット絵は絶滅危惧種なんだよなあ……。

(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆アフロではすっかりお馴染みとなった姪っ子さん(笑)。ううーむ、こうして歴史とは語り継がれていくのですなあ。ビバ、ドット絵！

先日『ポップン』をプレイしにゲーセンへ行ったら、先にプレーしている小さな男の子が居ました。「ENJOYモード」で版権曲を歌いながらすんごく楽しそうにボタンをバシバシたたく姿は後ろから見ていて飽きない光景でした☆

が、男の子は後ろの私に気付かなかったようで、最終ステージのリザルト中に連コインしてしまいました。まだ小さい子だから仕方ないか……と、もう一巡待とうと思っていると、男の子が後ろを振り返って私に気付きました。男の子がオロオロしていたので、「いいよ、次やらせてね」と言うと、男の子は「ごめんなさい、やっていいですよ！」と言ってくれたので



(三重県　猿天化G君)
☆100号おめでとうよ。パパン！パ、パニシに拳銃を持たせないでくださいっ。

す。

さすがにタダでプレーするのはいけないので(汗)、男の子にプレイ代を手渡して、私はポップンをやらせてもらったのでした。

連コを謝って譲ってくれるなんて素直な子供のうちだからできたのかもしれません。でも後ろに人が居るのに連コをしてしまったと、気遣ってくれたのは単純にうれしかったです。ゲーセンの未来が明るくなりそうな男の子に会えて良かったです♪

私たち大人も連コをする前、した後には十分周りに注意して、迷惑のないようにしたいものです。

(東京都　雨弓キサト君)

☆なんともハートウォーマーなお話！連コインは別にゲームだけの問題ではなく、日常生活での他者を思いやる気持ちの延長線上にあると思うのです。人と人とが助け合える、そんなゲセン作りをせねばです。



(三重県　ドリー虫アター君)
☆アルカディアの100号達成には、どうやらそれ以上の歴史が見え隠れ！　ゲー、むー。

A・Fro回覧板　今日は私、田辺みさこが質問のお葉書にお答えしちゃいます！　茨城県のボルシチさんから「げっつ☆先生憧れの女性、田辺さんはどんな方ですか？　元ネタを教えてください!」……ええっ、私のことですかあっ!?　えっと、私はもともと「きらめきスターロード」っていうイントロクイズゲームでアイドルを目指させられていた人です。コスプレしたり大変だったんですよぉ、もー。

そして続いてゆくアーケードライフ

6月某日『ポップン16』をプレイ中の自分と友の会話。

私「今回のポップンはオフィシャルの隠し曲が多くていいなぁ」

友「エキスパートコースにまだ「HELL16」が無いからイベントでまだありそうだがな」

私「自分としては四天王曲（『ⅡDX』の玄武や朱雀）のポップン曲をプレイしたいな」

友「それはそれで面白そうだな。担当キャラも四天王か？」

私「当然。で、真ボスは金獅子で曲名もタイトルに合わせて「嘆きの宴」で決まりだろう」

友「……それはせっかくのパーティー気分ブチ壊しのKY曲になりそうな……」

私「予行演習としてEXシューゲイザーをS-ランダムつけてプレイだ！」

友「無謀な上にまだ出るって決まってないだろっ!!」

（この後言うまでもなく完全玉砕）

（秋田県　序偶君）

☆男、いやさ漢にはやらねばならない時が、立ち向かわなくてはならない壁があるのである。そんな生き方しかできねえのさ……。へへっ。

右手を負傷したので『ドラムマニア』を三カ月ほど自粛していたら、回りの友達から「最近太ったんじゃない？」と言われました。

今まで『ドラムマニア』がダイエット代わりになっていたようです。

（千葉県　バルルルン兄さん）

☆『ブロップサイクル』、『DDR』と並ぶゲーセン3大ダイエットゲーといえよう。む、圧力センサーの『ストリートファイター』も捨てがたい。



（青森県　水玉うるるさん）
☆いやさ、3ケタに突入したからには次はその倍の6ケタDA！　飛ぶ鳥は落としまくり!

相変わらずハメ攻撃が続いてますが、課題をたたきのめしてなんとかゲーセンに通っております。

そんな最中『ポップン』で恒例のネット対戦が始まりました！　今作では称号という新要素が追加され、それらを目当てに心の鎖国を解いてひさびさに参戦してます（笑）。実に『カーニバル』以来の参加になりますので、三位になることも多々です。それでもほかの方と対戦することでいかに一つ一つ大切にたたくことが重要か、ということが再確認でき、ヘタレポッパーの私でも少しずつスコアが上がってきました！

そんなわけで腕を上げるためにはオススメです！　迷っている方もぜひぜひ参戦してみてくださいませ♪

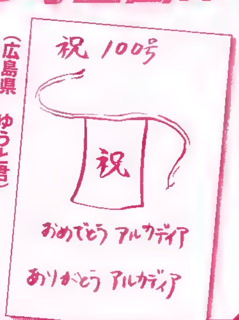
（秋田県　丹羽るかみさん）

☆おおっ、どうにかゲーセンへ行けているようで一安心です！　むしろそういうときこそ無理して行っちゃったりして。何が相変わらずのハメっぷりかと気になる御仁は、98号の145ページを参照してみるといいだろう。

まだまだ続く!100号企画!!

付録がA-Fro!?

お祝いモード全開でお届けしたグレスケでしたが、100号企画はまだまだ続くのだった。なんと次号では丸々A-Froの小冊子が付録に付いてしまうのです！　え？　それはひょっとしてSG闘劇までもが付録に……？　冷や汗もんの夏が来るのか!?



（広島県　ゆうと君）
☆祝、アルカディア！　祝、ドシフン！　ビバ!!

MM無理相無解決ターボ

あの人気タイトル期待の続編が大登場。しかしどうやらその風ぼうとは裏腹に、みんな路上では闘おうとしなかった！　『ストリートファイター風』今年の夏は、熱くなりそうだぜ――。

7月号（98号）のMMターボの「エドモント」の記事を読んでふと表紙をみると――春麗の座っているトランクに「江戸主水」のステッカーがッ!!　結局意味分かんないけど――。

（神奈川県　うわん君）

☆ズギャーン！　ななななんだってーッ!!　……うーむ、世の中何が正解か分からんものよ。結局意味分かんないけど。っていうか最初から意味なんて無いんじゃあ……？　何たるチアー！

Jビーフを買う（18.5m［ジョイビーフィフス］）。

（埼玉県　雪玉ゆうさん）

☆そして唐突に送り込まれるSG。まあ「エスプレイド」も再サントラ化したし、ひとつ寛容な心をもって大人の対応で対処して事無きを得る方向性。

ついに出た――『トリガーハート・オトメディウス』！　『沙羅曼蛇』シリーズ以来となる縦横スクロールが交互のゲームになるのかなぁ？　エモン・5の居ないオナゴだらけの甘酸っぱい空間――。たまらんですたい！　――はっ！　妄想（ユメ）か――。

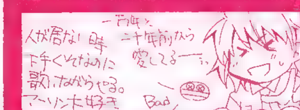
（埼玉県　AC30号君）

☆ユメは持ち続けることに意義があるのかも！　う、語尾が弱気に!?　さしあたってエモン・5さんにもブリセルを仕掛けてネット配信を生かした追加召集などしてみてはどうだろう！　ダメかっ!!

タオカカの本名は田岡か？

（北海道　猛者連単行本発売希望！否読者）

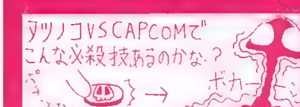
☆え？　ホントに!?　[illegible]で乗り切る強い意志！



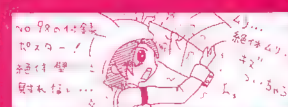
（愛知県　立花ゆうりさん）
☆楽しければジャスティス!



（東京都　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆目指すは共にあげる200号祝杯!



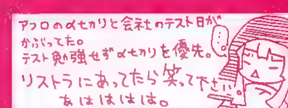
（茨城県　山キョー君）
☆おしおきだべ～。既に負けとる。



（群馬県　那智さん）
☆額縁に入れるのもひとつのテクですって!



（兵庫県　鷹狩みつる君）
☆さらに自問自答の日々は続く!!



（青森県　陸さん）
☆わわわ笑えませんです。お仕事も頑張って!



（福岡県　氷雨翼さん）
☆これがラヴ・パワァかッ!



（大阪府　作左君）
☆実は同ネタ、ナッシングギア。



（神奈川県　ken君）
☆スペースの有効活用。俺とお前で[illegible]

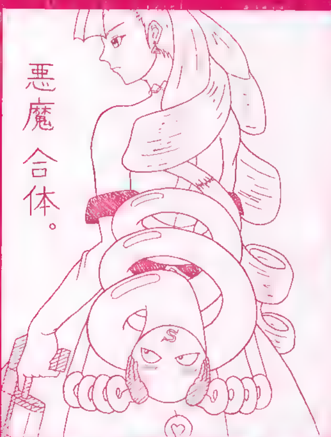


（茨城県　ボルシチ@逃亡中さん）
☆1ページに2ドンファンとはッ!

A-Fro回覧板　…え？　わっ、また私なんですか？　えええーっと、こんにちはっ。引き続き田辺みさこがお送りしているA-Fro回覧板みたいです。さっ、さて、次号には付録で小冊子が付いてきちゃったりとますます盛り上がりを見せる100号企画ですが、何とその先もまだまだ続いていっちゃう予定みたいですよ。お楽しみに!　ついでに罰ゲーム名刺もただいま鋭意製作中でーす。

アルカディア大瀑布

[illegible]の三様主観でお送りするゲーセンバラエティコーナー、それがアフロ大瀑布！　記念すべき100号においてもマイペースぶりを見せる当コーナー、今月も楽しんでいっておくんなまし！



（大阪府　作左君）



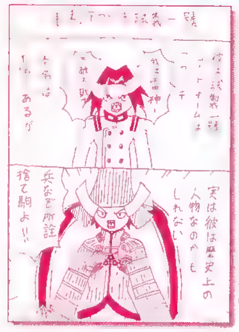
（静岡県　足先天空水色8段4段ハズキさん）
☆アフロの原稿の締め切りが延びますように……ゲルエロス村の投稿が増えますように……ハッ!?

A-Fro漫画道場

アーケードゲームをネタにしたオモロー漫画が大集合！　戦いの日々の中、一服の清涼剤とするがよいわ！



（栃木県　ING君）
☆分かった。中間取ってフォんじゅうってのは。



（長野県　セド"あかつき"大橋君）
☆同じ遺伝子をちょっぴり感じないこともない。



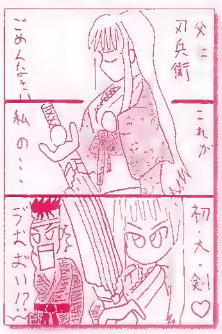
（埼玉県　ダイナマイト富豪ロボ君）
☆背中にはディウー・モールロボが変形したアルカナウィングが付くんだな!?　分かります。



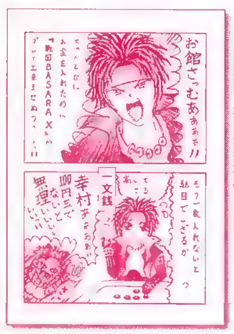
（大阪府　天丼さん）
☆実はアノオ・トコって名前かもしれないぞ!



（広島県　剣将君）
☆対リリカの台詞を見てると間違ってない気が。



（長野県　LEG君）
☆敵を斬り倒した後は大剣済みということで。



（長野県　まっきーさん）
☆見たか真田の六門銭！って、まあ落ち着けや幸村の。



（宮城県　銀漢君）
☆『ガンダムvs.ガンダムvs.ストⅢ』が出れば夢の対決が……ゴクリ。

俺は荒ぶる日本海　A-Fro ふんどし部

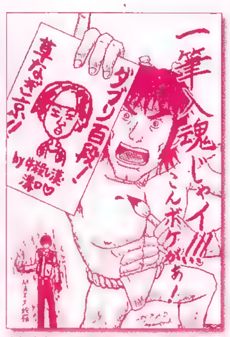
萌えや愛嬌は前世に置いてきた、俺たちゃフンドシがユニフォーム！　そんなメンズスメル漂う肉体言語コーナー、今月も出撃だぜ！



（東京都　有葉貴重君）
☆ふんどしが地面に付かないように走る。これ忍者の基礎訓練でござる。たぶん。



（三重県　猿天化G君）
☆男にゃゴツイ鎧は不要！　七生報国の戦闘服、ふんどし一丁あればいい！



（東京都　西河"koda.y.u"貴教君）
☆あて先イラスト係から、ふんどし部ナイズドされた一枚を奪ってきたぜ！

氷の衝撃！　SG闘劇'08
次号特別付録にて開催！

すっかり夏の風物詩となった、絶対零度の凍り付けカーニバル「SG闘劇」！　今年は100号を記念して、次号に付くA-Fro特別付録内で大開催！　皆さまから送られた魂も凍えるばかりのシケギャグの数々……次号にて一挙掲載！



（東京都　ゲコゲさとる君）
☆前回に引き続き、極寒の強豪が続々参戦！　シリアスイラスト投稿者まで決死のダイブを敢行!?　まて、次号！

A･Fro回覧板　「真夏の断頭台」との異名を持つシケギャグ闘劇、今年も自縄自爆を地で行く怪作が続々ノミネートだアッー！　しかも今回は別冊付録での登場……おおおおお恐ろしいしいいいい。今回も読者の人気投票によって大賞が決まる戦犯確定システムを採用しているので、読者諸氏も臆せずに参加してくれ！　カモナ！

ブリセル大作戦

性別強制転換を旨とする当コーナー、皆様に支えられて100号まで生き残りました！　これからも想像力を全開にしてよろしくしたってください。



（静岡県　きげちゃさん）
☆元ネタのアクセサリーをどこまで残してアレンジするかがブリセルの勝負の決め手。



（茨城県　山キョー君）
☆実はジェロニモの性格って健気萌え系じゃね？　そう気付いた君は正しい。



福岡県　氷雨翼さん）
☆いかんいかんっ！　ミニに網タイツを合わせるなどと……良過ぎる。



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆わざと遅刻して熱血コンボを食らいたいと思った君！　……仲間だ……ぜ……。



（新潟県　かささん）
☆何というアイドルポーズ……。まだまだハヤコ親衛隊は健在！



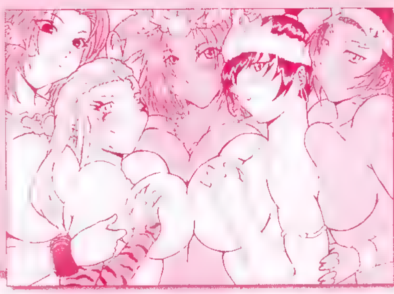
（東京都　采姫炬さん）
☆これなら某メイド剣士に対抗できる！　いろいろな意味で！



（愛知県　神崎摩紀さん）
㊓ ぜひとも原稿が早くなる手術を頼みたいッツ！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆ナリはエキセントリックでも、口喧嘩したら絶対勝てない予感。



（北海道　砂丘の虎君）
☆100号記念にこれまでブリセル化した南蛮武将の詰め合わせをいただきました。バックナンバーでチェキ。

ただいま領土拡大中！

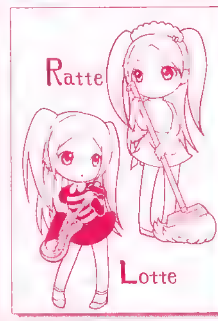
「あれ？　今月はお目当てのコーナーが無かったような……」そう首を傾げる貴方！　A-Fro大瀑布はたえずパワーバランスが入れ替わる弱肉強食ページ！　目当てのコーナーを拡充するには、ガシガシ投稿するしかないのよぉお！

お色気こそ我が活力　ゲルエロス村



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆桃色イマジネーションをフル活用！　アフロに艶やかな彩りをぜひに。

血の絆の素晴らしさよ　キョーダイ部



（大阪府　J・Bさん）
☆姉妹、兄弟、形態は問わず！　キョーダイ愛で満たされようぜ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（群馬県　[illegible]さん）

次々号11月号の締め切りは……　8月15日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



祝アルカディア100号! 当館のコーナーも新・旧合わせると100回目になりますね。わたくしたちはこれからも力の続く限り、皆様の同人ライフをサポートしていきます!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる

100回目記念! 回顧コラム
同人誌から見るアーケードゲーム

レン「100回、すごいですね!! 当館のコーナー担当も、最初は牡丹さんとジョイ・スティックさんのコンビだったんですよね。でも、昔と今ってそんなに違うんですか?」

ハーネス「同人誌という面で見れば、結構違いはありますね。まず流行ジャンルの変遷。もちろん、アーケード本体のはやり廃りに左右されましたけれど……。開始直後の2000年ごろは、まだ格ゲーメインでしたわ。でも徐々に『ポップン』や『IIDX』が力を伸ばし、2003年ごろにはすでに当館のメインを担っていましたわね(資料を見ながら)」

レン「(資料を見ながら)その後、格ゲーとポップンの2強時代が続いて……2005年あたりから『アヴァロン』や『三国志大戦』などのカードゲームが出てきたけれど、当館では格ゲー&音ゲーを追い抜くほどの投稿はなかったみたいですね。そして2005年11月号、No.066から僕達にバトンタッチ! あ、じゃあ100回の約3分の1は僕たちの担当だったんですね。その後は、何がメインストリームという感じもなく、今に至る、と そういえばアーケードゲームの同人誌自体か、僕たちか担当するころから減り始めましたね」

ハーネス「昔のコミケの配置表と見比べると愕然と違いますわね。まあ、これもアーケード本体の趨勢の問題が大きいですけど…… ハソコン普及率が上がったのも理由の一つですわね。ネットでの作品発表で満足してしまう、まあ、逆にネットから同人誌に入るオフデビュー(オフラインデビュー)という言葉もできましたけど」

レン「でも、パソコンの普及は良いことも多いですよ。パソコンで原稿製作&データ入稿という形式が増えたおかげで、きれいな同人誌が作りやすくなりましたし。オンデマンド印刷の登場も、デジタル技術の発達のおかげでしょうし」

ハーネス「そうですわね。この約8年間、いろいろな投稿者の方がいらっしゃいました。すべて手書き文字の熱意あふれる攻略本を作られた方、オフセット本をあえて無料配布された方、6作に渡る連作をすべて投稿してくださった方……当館の運営を続けてこられたのも、投稿者と読者の皆様のおかげ。どうかこれからもよろしくお願いいたしますわ」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードに関連性があるものはOK)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します! 次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿をお待ちしてます!

あて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切
基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は8月18日(月)必着です。コーナーの意見、感想はE-mailでも受け付けています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。 ◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。 ◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。 ◎サークル側の都合により、本の発送に1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。 ◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。 ◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

今月のオススメ



ポップンミュージックシリーズ

bay leaf crown～月桂樹の冠～

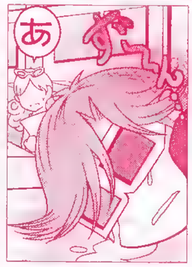
BLACK FANG

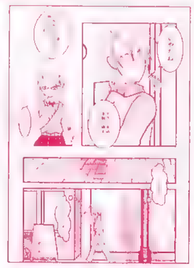
シリアス　ギャグ

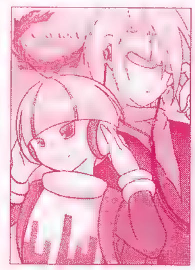
A5判　60P　オフセット　表紙カラー
送料込み700円分無記名小為替+あて名シール
〒252-1137　神奈川県綾瀬市寺尾台2-4-8
片岡方「B・F」係

制作者より
シルヴィーとチップのゲーム外のお話。少女マンガなノリのストマンです。











格ゲー大会のロンドン予選でボウィを負かしたチップ。ライバルの敗北を目にしたシルヴィーは、チップに戦いを挑む。カッチリした線質の絵、整った筋運び、さわやかな読後感と高レベルでバランスの取れた1冊です。表題の長編1本に加え、オマケ4コマも3本収録。

アルカナハートシリーズ

天使の三色どんぶり

亀工房

ギャグ　シリアス

B5判　32P　コピー　表紙カラー
送料込み400円分無記名小為替+あて名シール
〒470-2103　愛知県知多郡東浦町石浜三本松1の1 3-9-401　井上方　立花ゆうり

制作者より
天使シリーズの2冊目です。ノーマル、擬人化、[illegible]です。











頼子&リリカ、魔力回復で人型になったミケ&頼子、男性化頼子(頼人)&リリカ(リン)のショート3本を収録。全体的にアマアマ柔らか～なほんわかテイストでまとめられていますわ。友情と愛情の間という感じですが、男性同士のキスシーンはあります。

メイドの控え室
アルカディア2008年7月号にて紹介したKOFシリーズの同人誌「夜の湖　包腐　弐」の申し込み住所が間違っておりました。正しくは「〒708-0861　岡山県津山市八出1080番地9　松永郁恵」です。サークル空星路様、並びに読者の皆様にはご迷惑をお掛けしました、もうしわけありません。再発を防ぐよう、より厳しくチェックしていくようにいたします。

闘劇'08FINAL チケット絶賛発売中!!

8月15日～17日、ディファ有明にて開催される闘劇'08FIANLのチケットが絶賛発売中!! 各種前売り券も残りわずかとなっているので、まだ購入していない人は急げ!!

詳しくは64ページで

セガ・プライベートショー情報

http://sega.jp/arcade/



セガが主催するマスコミやオペレーター向けのアーケードゲーム発表会「SEGA PRIVATE SHOW 2008 SUMMER」が、7月4日に東京の大田区産業プラザPiOで開催された。

今回は、大型筐体やメダルゲームの新作がメイン。ド派手なチューンドカーで夜の街を爆走するストリートカーレースゲーム『R改：アルティメット ストリート レーシング』や、人気ガンシューティング『THE HOUSE OF THE DEAD』の番外編となる『愛されるより愛シタイ ～ THE HOUSE OF THE DEAD EX ～』。大人の空間を演出するメダルゲーム『ブラックジャック ネイルドエース』や、大人気の絵本シリーズをモチーフにしたスロットゲーム『ウォーリーをさがせ！ THE MEDAL』などがプレイアブル展示されていた。ゲームセンターに登場する日が今から待ち遠しい、魅力的なゲームばかりだった。

コミケにて『アルカナ2』グッズ先行販売

http://www.exhaust-web.com/



今夏も東京ビッグサイト（東京・有明）で8月15日（金）～17日（日）に開催される、世界最大の同人誌即売会「コミックマーケット74」。その企業ブース内、エグゾーストブースにて、「アルカナハート2テレホンカード（1,500円、非課税）」と「アルカナハート＆アルカナハート2 日本聖霊庁公認 設定資料集（1,575円、税込み）」の先行販売が決定！

PRESENT

アルカナハート＆アルカナハート2 日本聖霊庁公認 設定資料集を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は6ページで。

ケイブが1日限定ショップを開店！

http://www.cave.co.jp/



STGのヒットメーカー、ケイブが、特製グッズの購入やイベントなどが楽しめる限定ショップ「ケイブ祭りだ!! 楽園ベイビー」を再びオープン。日時は8月15日（金）の1日限り。場所は東京・秋葉原のAKIBA_SQUARE（秋葉原UDX 2Fイベントスペース）。会場では『デススマイルズ』公式設定資料集が先行販売などが予定されている。

PRESENT

デススマイルズ公式設定資料集を1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は6ページで。

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp/

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）で好評のアトラクション「ガウストパニック」がパワーアップ！ これまでは施設内に潜む幽霊、ガウストの探知と捕獲が目的だったが、戦いの結果を別売りのライセンスカードに記録し、一定以上の戦果をあげると新兵器ガウストバズーカで直接攻撃ができるようになったのだ。また、週刊少年サンデーと週刊少年マガジンの50周年を記念した、期間限定アトラクションも開催しているので要チェック！



PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は6ページで。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

「ぽっぽぽぽぽぽ」のフレーズが話題の曲「六本木 ～ GIROPPON ～」で人気の歌手「鼠先輩」が、東京ジョイポリス（東京・お台場）のCMキャラクターに起用された。TVCFやポスター出演のほか、期間限定喫茶スペースの展開やステージイベントにも登場！ 8月13日（水）にはなんと「鼠先輩」が1日館長に就任。「喫茶 鼠先輩」の応援やライブショーで、館内を熱く盛り上げるぞ。喫茶は8月31日（日）まで。急げ！



PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は6ページで。

ゲームセンターイベントリスト

Aug. 2008

夏の熱気に負けずに、全国各地のゲームセンターではさまざまなイベントを開催! 夏休みを利用して、遠くのイベントに参加して、一夏の思い出を体験しよう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告[illegible]される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikom.net/gameibento/

8/23	13:00	ギタドラV5トリプルセッション 大会 ◆詳細はHP参照

★セガワールド 音更
河東郡音更町木野大通り西12-1-13 ☎0155-30-1661
http://location.sega.jp/loc_web/sw_otofuke.html

8/31	17:00	セガ音更 三国志大戦3 店舗大会 ◆定員16名 参加料300円。カード制限無し 受付は16:30より

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台空港ボウル
名取市植松字入生205 ☎022-384-1786

8/2	16:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/9	16:00	頭文字Dver.4改 大会

※受付は開始1時間前から行ないます。詳しくは店内POPをご覧ください。

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

8/3	16:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/23	16.00	頭文字Dver.4改 大会
8/24	16:00	クイズマジックアカデミー5 大会

※受付は開始1時間前から行ないます。詳しくは店内POPをご覧ください。

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

8/2	10:00~閉店まで	鉄拳6終日フリープレイ ◆参加費1500円
8/23	21:00~閉店まで	KOF'98UM、KOF'2002、KOF'98 対戦会 ◆参加費300円

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

8/9	15:30	Fate シングル大会 ◆2本先取。デフォルト設定
8/23	未定	GGXX Λ CORE 栃木VS茨城対抗戦 ◆詳細は[http://infi-knight.halfmoon.jp/area/]にて
8/24	15:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆詳細は店内POPにて
8/31	14:00	EXAMU公式アルカナハート2 全国大会予選 ◆公式ルール適用

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

日付8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定
8/2	14:00	クイズマジックアカデミー5 ボンバーマンルール 大会 ◆定員32名
8/3	16:00	GGXX Λ CORE 大会 ◆定員32名
8/9	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆定員16組32名
8/10	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員32名
8/16	16:00	Fate 大会 ◆定員16名
8/17	14:00	Answer X Answer 大会 ◆定員16名
8/23	16:00	MBACVer.B2 大会 ◆定員16名
8/24	18:00	MJ4 大会 ◆定員16名
8/30	16:00	VF5 公式オープンバトル
8/31	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて。

栃木県

★ゲームパニック佐野
佐野市高萩町1340 フェドゥP&D 1F ☎0283-27-1829

8/9	18:00	VF5 公式大会
8/10	19:00～22:00	VF5 オープンバトル
8/16	18:00	GGXX Λ CORE 店舗大会
8/23	18:00	KOF'98UM 店舗大会

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南三丁目445番地 ☎048-533-3054

8/9	19.00	パカパカパッションSP 大会
8/23	19:00	パカパカパッション2 大会
毎週金曜	18:00～24.00	SFⅢ3rd フリープレイ
毎週土曜	18:30	MBACVer.B2 大会
毎週土曜	20:00	GGXX Λ CORE 大会

★アミューズメントF-1深谷店
深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

8/3	18:00	MBACVer.B2 大会
8/10	14:00	GGXX Λ CORE ランバト
8/16	20:00	鉄拳6 ナイターシングル総当たり戦 ◆18:00～24:00まで50円2クレ
8/22	21:30	しの本田杯スパⅡX大会 ◆参加費100円。終日50円2クレ
8/24	14:00	GGXX Λ CORE ランバト
毎週月曜	終日	鉄拳6 50円2クレ
毎週火曜	終日	パズルゲーム 50円2クレ
毎週水曜	終日	シューティングゲーム 50円2クレ
毎週木曜	終日	アルカナハート2 50円2クレ
毎週金曜	終日	MBACVer.B2 50円2クレ
毎週金曜	終日	Fate 50円2クレ
毎週土曜	終日	KOF'98UM 50円2クレ
毎週土・日・祝日	開店時	朝いちダッシュ ◆すべてのビデオゲーム(音ゲー含む)に1クレサービス

※スト2大会以外参加費無料。

★ブーボスボス所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://www.boobossboss.com

8/10	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆当日発表

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

8/8	18:00~20:00	SFⅢ3rd 100円2クレ対戦会
8/10	19:00	VF5 公式ポイント大会 ◆シングル形式。参加費100円
8/15	19:00	Fate シングル大会 ◆参加費100円
8/24	18:00~21:00	VF5 公式オープンバトル ◆野試合形式

※エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオット HPをご覧ください。

★ファンファン船橋店
船橋市本町4-5-27パチンコ百万弗 B-1 ☎047-425-9800

8/16	19:00	ガンダムVS.ガンダム トーナメント大会 ◆参加費100円。大会後フリープレイ
8/23	19:00	鉄拳6 トーナメント大会 ◆参加費100円。大会後フリープレイ

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

8/3	16:00～21:00	VF5 オープンバトル
8/10	17:00～18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/17	17:00～18:00	VF5 公式大会

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

8/2	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ ◆参加費500円
8/9	17:00～24:00	ビートマニアⅡDXフリープレイ ◆参加費500円
8/16	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ ◆参加費500円
8/23	終日	鉄拳6 100円2クレジット

東京都

★池袋ギーゴ
豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/lcc_web/ikebukuro_gigo.htm

8/3	15:00	パワスマ3 シングルトーナメント
8/6	19.30	Fate 2on2トーナメント
8/7	19.30	アルカナハート2 2on2トーナメント
8/11	19:00~22:00	VF5 公式オープンバトル ◆通常対戦形式
8/13	19:30	MBACVer.B2 2on2トーナメント ◆定員32チーム
8/20	19:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2 トーナメント
8/21	19:30	GGXX Λ CORE シングル トーナメント
8/25	19:00	VF5 店舗公式大会トーナメント
8/27	19:30	MBACVer.B2 ランダム3on3 トーナメント ◆定員48名
8/28	19:30	ストⅣ シングルトーナメント

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

8/2	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/3	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/3	15:00	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 2on2大会
8/9	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/10	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/10	15:00	Fate 大会 ◆参加料無料 キャラクター固定
8/9	10.00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/16	10.00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/17	10.00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/17	15:00	マーヴルVS.カプコン2 大会 ◆参加料無料。2本先取制
8/23	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/24	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/24	13:00	アカツキ電光戦記AA 公式大会店舗予選 ◆参加料100円。公式大会オフィシャルルール
8/30	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/31	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
8/31	15:00	KOF'98UM 大会

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

8/9	20:00	SFⅢ3rd ランバト
8/23	20:00	SFⅢ3rd ランバト
8/24	17:00	SCN SCⅢAE ランバト

★石神井公園駅前センター
練馬区石神町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/

8/3	15:00	アカツキ電光戦記AA 大会
8/9	15:00	MBACVer.B2 3on3大会
8/9	19:00	SCⅢAE 大会
8/10	15:00	ジャスティス学園 大会
8/23	19:00	鉄拳6 3on3大会

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669

8/6	16:00	KOF'98UM 店舗大会 ◆シングルトーナメント形式、参加費無料
8/13	16:00	ハイパーストⅡ 店舗大会 ◆シングルトーナメント形式 参加費無料
8/20	16:00	パワースマッシュ3 店舗大会 ◆シングルトーナメント形式。参加費無料
8/27	16.00	Fate 店舗大会 ◆シングルトーナメント形式 参加費無料

★THE 3RD PLANET 昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414
kazushi_yokomizo@fukusensha.co.jp

8/3	15:00	麻雀格闘倶楽部7 店舗大会 ◆参加費100円。定員16名
8/10	14:00	湾岸ミッドナイト 最速バトル IN AKISIMA ◆参加費100円。定員16名
8/17	14:00	太鼓の達人 店舗大会お店で1番の達人を決めるドン! ◆参加費100円。定員16名
毎週火・水	終日	クイズマジックアカデミー5 イベントDAY
毎週木・金	終日	体感ゲーム イベントDAY ◆ドライブゲーム、ガンシューティング100円2クレジット設定

中部



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市妻町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

8/3	15:00	第6回 VF5 オープンバトル ◆公式に準ずる
8/24	15:00	第5回ガンダムVS.ガンダム大会 ◆2on2チームバトル
8/10	15:00	第6回MBACVer.B2定期大会
8/17	15:00	第2回Fate シングル大会
8/24	15:00	ガンダムVS.ガンダム 全国大会予選 ◆公式ルールに準ずる
8/31	15:00	第18回 VF5 公式大会inテクノポリス ◆定員32名

※ 参加費1人100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて。

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

8/10	未定	ストⅣ 大会 ◆予定変更をする場合があります
8/17	未定	Fate 大会 ◆予定変更をする場合があります
毎日	24時間	鉄拳6 1コイン2クレジット

毎日	24時間	戦場の絆 ポイントサービス

※詳細は店内POPをご覧ください。

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga/

8/2	21:00	鉄拳6 トーナメント大会 ◆参加費無料 定員24名
8/9	21:00	第3回クイズマジックアカデミー5 トーナメント大会 ◆参加費無料 最大16名
8/23	21:00	鉄拳6 トーナメント大会 ◆参加費無料。最大24名
8/30	21:00	三国志大戦3 トーナメント大会 ◆参加費300円。最大16名
終日	終日	機動戦士ガンダム戦場の絆 クレジットサービス ◆店内のPOPをご覧になってください
終日	終日	三国志大戦3 クレジットサービス ◆店内のPOPをご覧になってください
終日	終日	ホースライダーズ クレジットサービス ◆店内のPOPをご覧になってください
終日	終日	MJ4 クレジットサービス ◆店内のPOPをご覧になってください



京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

8/2	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/3	14:00	アルカナハート2 大会
8/9	14:00	MBACVer.B2 大会
8/10	14:00	鉄拳6 大会
8/16	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/17	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
8/23	14:00	アルカナハート2 大会
8/24	14:00	MBACVer.B2 大会
8/30	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円 2クレ設定

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

8/2	18:00	Fate 第5回聖杯戦
8/3	17:00	MBACVer.B2 2on2大会
8/9	18:00	Fate 第6回聖杯戦
8/10	17:00	GGXX ∧ CORE 2on2大会
8/16	18:00	Fate 第7回聖杯戦
8/17	17:00	MBACVer.B2 2on2大会
8/23	18:00	Fate 第8回聖杯戦
8/24	17:00	GGXX ∧ CORE 2on2大会
8/30	18:00	Fate 第9回聖杯戦+8月王者決定戦
8/31	17:00	MBACVer.B2 2on2大会

※参加費50円

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

8/3	15:00	アカツキ電光戦記AA 全国大会予選
8/9	14:00	アルカナハート2 2on2大会 ◆チーム内キャラ被り禁止
8/10	15:00	ZERO3 第86回関西ランバト3on3
8/23	12:00	クイズマジックアカデミー4 第33回a-choランバト ◆受付11:30まで
8/24	10:00	三国志大戦3 大会
8/31	14:00	ぷよぷよ通 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

8/3	17:00	鉄拳6 大会 ◆参加費100円。賞品あり
8/10	17:00	Fate 大会 ◆参加費100円。賞品あり
8/15	24:00	ガンダムVS.ガンダム 第8回最強決定戦 ◆参加費100円
8/17	20:00	VF5 公式オープンバトル ◆参加費100円
8/24	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
8/31	17:00	Fate 大会 ◆参加費100円。賞品あり

※詳しくは店内POPをご覧ください。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

8/3	15:00	クイズマジックアカデミー5 フウキ杯予選 ◆参加費100円。受付14:00～14:45まで
8/10	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名
8/17	15:00	Fate 大会
8/24	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会
8/31	18:00	鉄拳6 大会
8/31	16:00～21:00	VF5 公式オープンバトル

※変更になる場合もございますので、店舗にてご確認ください。

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

8/3	15:00	MBACVer.B2 ゲーム大会
8/10	15:00	カプエス2 ゲーム大会
8/17	15:00	GGXX ∧ CORE ゲーム大会
8/24	16:00	V.セイヴァー ゲーム大会
8/24	終日	V.セイヴァー 対戦会【2クレ】

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

8/2	16:00	VF5 公式大会 ◆受付は15:00より
8/3	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
8/6	20:00	三国志大戦3 店内大会
8/10	18:00	MBACVer.B2 大会
8/17	18:00	鉄拳6 大会
8/20	20:00	三国志大戦3 店内大会
8/24	18:00	Fate 大会
8/27	20:00	ベースボールヒーローズ3 店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

8/2	18:00	アカツキ電光戦記AA 公式ランバト第弐期第四戦(全五戦)
8/3	16:00	第4回Fate大会
8/9	12:00	第7回SCN戦(IKUSA)－1on1－
8/9	15:00	第7回SCN戦(IKUSA)－2on2－
8/10	12:00	第7回SCN戦(IKUSA)－3on3－
8/16	18:00	アカツキ電光戦記AA 公式ランバト第弐期最終戦(全五戦)
8/17	16:00	第60回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
8/23	17:00	第7回サムライスピリッツ閃 大会
8/23	18:00	第5回Fate 大会
8/24	15:00	アルカナハート2 全国大会予選 2on2大会
8/30	12:00	アカツキ電光大戦－2on2－
8/30	15:00	アカツキ電光大戦－3on3－
8/31	12:00	アカツキ電光大戦－1on1－
毎週火曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記AA 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円(対戦台二組)
毎週金曜	18:00～終日	サムライスピリッツ閃 対戦会 ◆1プレイ50円
毎週金曜	18:00～終日	Fate 対戦会 ◆1プレイ50円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.co.jp/

8/3	17:00	Fate シングルトーナメント大会 ◆参加費無料
8/10	17:00	ロードオブヴァーミリオン トーナメント大会 ◆参加費300円。定員16名
8/24	17:00	Fate 2on2トーナメント 大会 ◆参加費1チーム100円
8/31	17:00	MBACVer.B2 シングル トーナメント 大会 ◆参加費無料

※エントリー受付は16:30まで。

★GAME DINO枚方店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

各戦場最終日	22:00～24:00	戦場の絆 店内対戦～バンナム無双～ ◆敵対軍で同時出撃の場合は店内対戦

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6大会
毎週日曜	19:00	カウンターストライク 3on3 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

8/3	12:30	武力ONE大会 ◆参加費無料 定員16名
8/3	14:30	第9回SCⅢAE 大会 ◆参加費無料。定員32名
8/31	14:30	第5回MBACVer.B2 大会 ◆参加費無料。定員32名

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

8/9	19:00	SFⅢ3rd 大会
8/30	19:00	鉄拳6 大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271 0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

8/2	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
8/2	19:00	バーチャロン オラタン66大会 ◆参加費無料
8/3	15:00	アルカナハート2 全国大会予選、地区決勝 ◆参加費100円
8/9	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
8/10	15:00	Fate 大会 ◆参加費100円。日時の変更あり
8/10	16:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
8/16	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
8/16	15:00	アルカナハート2 大会 ◆参加費100円
8/17	18:00	餓狼 MARK OF THE WOLVES 大会 ◆参加費100円
8/17	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円。シリーズ内でタイトルの変更あり
8/23	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
8/24	18:00	MBACVer.B2 2on2大会 ◆参加費100円
8/24	15:00	ストⅣ 大会 ◆参加費100円。日時変更あり
8/31	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円。シリーズ内でタイトルの変更あり

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

8/2	19:00	Fate 大会
8/3	15:00	MBACVer.B2 大会
8/9	19:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/10	15:00	鉄拳6 大会
8/16	19:00	アルカナハート2 大会
8/17	15:00	MBACVer.B2 大会
8/23	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
8/24	15:00	Fate 大会
8/31	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円 2クレ設定

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

8/3	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル ◆参加費100円
8/9	13:00	クイズマジックアカデミー5 フウキ杯予選 ◆参加費100円
8/10	21:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

8/2	20:00	鉄拳6 大会
8/9	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
8/16	20:30	VF5 公式大会
8/17	17:00～20:00	VF5 公式オープンバトル
8/23	20:00	頭文字Dver.4改 大会
8/30	20:00	Fate 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週水曜	終日	鉄拳6 ビギナーズ交流対戦会 ◆100円2クレ 初心者歓迎
毎週金曜	終日	鉄拳6 花金交流対戦会 ◆100円2クレ
毎週日曜	終日	鉄拳6・鉄拳5DR・SCⅢAE ファン交流対戦会 ◆100円2クレ
8/23	20:00	鉄拳6 今出屋称号争奪シングル トーナメント ◆参加費100円
8/30	20:00	SCⅢAE ランバト シングル トーナメント ◆参加費100円

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

8/3	19:00	MBACVer.B2 2on2トーナメント
8/22	20:00	KOF'96 シングルトーナメント
8/23	20:00	VF5 公式大会 ◆公式大会ルール
8/24	19:00	アルカナハート2 シングルトーナメント

★ゲームスポットハロウイン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

8/23	20.00	アルカナハート2 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

8/3	15:00	ガンダムVS.ガンダム 全国大会予選 ◆2on2形式 ルール詳細は店舗ブログを確認
8/10	13:00	MBACVer.B2 交流大会 ◆詳細は店舗ブログを確認
8/16	14:00	アルカナハート2 大会
8/17	15:00	ストⅣ大会
8/24	14:00	Fate 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

8/2	15:00	MBACVer.B2 2on2大会 ◆チーム内同キャラ不可
8/3	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 1on1大会
8/9	15:00	Fate 2on2大会
8/10	14:00	EXAMU公式アルカナハート2 全国大会予選、地区決勝 ◆2on2 公式大会ルール
8/17	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 3on3大会 ◆チーム内同キャラ可
8/24	13:00	ガンダムVS.ガンダムPremium Dogfight予選、地区決勝 ◆2on2公式大会ルール
8/30	13:00	スパⅡX 1on1大会
8/30	15:00予定	スト ZERO3 1on1大会
8/31	13:00	SFⅢ3rd 1on1大会
8/31	15:00予定	ストⅣ 1on1大会

★セガワールド MEGA
広島市安佐南区中筋4-11-7 ☎082-870-5432
http://location.sega.jp/loc_web/sw_mega.html

8/24	18:00	ガンダムVS.ガンダム大会 ◆参加費100円。定員32名

Event Pick Up !1

第7回SCNチャンピオンシップ 戦(IKUSA)-心象回路-
ひとつは終焉を迎え ひとつは生まれる 魂のすべて悉く

8月9日から10日にKO-HATSU(コーハツ)でSCⅢAE 全国大会が開催されるぞ! 1日目が1on1とエキシビジョンの2on2、2日目は3on3が行なわれるぞ! 詳しい内容は、下記のHPで確認してくれ。
主催:SCN(ソウルキャリバーネットワーク)
【http://www.ko-hatsu.com/scn/】
運営:KO-HATSU(コーハツ)【http://www.ko-hatsu.com/】
会場:KO-HATSU(コーハツ)店(大阪府)
・SCⅢAE 対戦台5組設置予定
・SCⅡ(Xbox360)対戦台1組設置予定
※当日エントリーは行ないませんので必ずSCN及びコーハツWEBサイトよりエントリーをお願い致します。

Event Pick Up !2

ストリートファイターⅣ 公式大会サマーバトル2008

早くも公式大会が開催決定!! プラサカプコン各店舗で予選が開催されるので、詳細は公式サイトで要チェック!
予選大会※参加費無料。
■8/2 (土)富津店、横須賀店、吉祥寺店、桶川店、土浦店、成田店、千葉長沼店、羽生店、足利店
■8/9 (土)磯子店、水戸店、千葉ニュータウン店、千葉マリンピア専門館店、入間店、ちはら台店、甲府店
決勝大会
■8/30 (土)入間店
<募集定員>・予選大会 各店最大32名
トーナメントによる実施にて、各店の上位2名に決勝大会への出場権を授与。
決勝会場(入間店)までの交通費は参加者負担となります。
申し込みは予選会当日現地での先着順受付となります。
決勝大会 各店からの2名ずつの代表者32名によるトーナメント戦。
各店代表者が欠場の場合、決勝当日入間店で参加者を再募集。

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832 23-2178
http://location sega jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki html

8/3	16:00	MBACVer.B2 大会 ◆2本先取トーナメント。参加費100円
8/10	16:00	Fate 大会 ◆2本先取トーナメント。参加費100円
8/17	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆2本先取トーナメント。参加費100円
8/31	17:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆参加費100円。相方 機体共にランダム クジ引きで決定

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location sega jp/loc_web/ns_niihama html

8/16	20:00	VF5公式大会 ◆公式大会ルール
8/17	17:00	VF5 公式オープンバトル ◆公式大会オープンバトルルール
8/30	18.00	三国志大戦3 店舗大会 ◆シングルトーナメント方式。定員32名 参加費100円。カード排出なし

高知県

★戦~ikusa~
土佐市高岡町甲433番1 TSUTAYA高岡店内 ☎088 854-1930
http //www.gems ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index html

8/3	19:00	Fate 大会
8/10	19:00	SFⅢ3rd 大会
8/17	19:00	ガンダムVS.ガンダム 公式大会
8/24	19:00	ストⅣ 大会
8/31	19:00	鉄拳6 2ON2トーナメント大会



福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq jp/maho-do/

8/2	19:00	Fate 大会
8/9	19:00	アルカナハート2 大会
8/16	20:00	鉄拳6 大会
8/23	19:00	Fate 2on2大会 ◆同キャラ不可
8/30	19:00	MBACVer.B2 大会

※いずれも参加費お一人さま100円。詳細は必ずHPにてご確認ください。

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11 ☎093-873-9100

8/2	18:00	GGXX ∧ CORE 2on2大会 ◆チーム内同キャラ不可
8/9	18:00	MBACVer.B2大会
8/10	15:00	MBACVer.B2 2on2大会 ◆チーム内同キャラ不可
8/16	18:00	Fate 大会
8/17	15:00	Fate 2on2大会 ◆チーム内同キャラ不可
8/23	18:00	アルカナハート2 大会
8/30	19:00	鉄拳6 大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location sega jp/loc_web/tenjin_gigo html

8/17	15:00	ストⅣ 大会
8/24	19:00	VF5 公式大会

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

8/3	17:30	ストⅣ 大会 ◆参加費100円
8/9	13:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆参加費100円
8/10	15:30	三国志大戦3 大会 ◆参加費300円
8/16	22:30	ハイパーストⅡ 大会 ◆参加費100円
8/16	22:30	スパⅡX 2on2 大会 ◆参加費100円
8/17	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆参加費100円

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http location sega jp/loc web/sw_daito html/

8/2	19:00	VF5 公式大会 ◆トーナメント勝ち抜き形式
8/3	13:00	GVG 大会 ◆ルール当日発表
8/16	19:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆トーナメント勝ち抜き形式
8/17	16:00~21:00	VF5 オープンバトル大会 ◆ゲーム内でのイベント形式
8/31	13:00	アヴァロンの鍵弐大会 ◆ルール当日発表

★アーバンスクエア東長崎店
長崎市田中町1027-35☎095-813-9335

8/2	18:00	鉄拳6 ガチンコトーナメントバトル ◆勝ち抜きトーナメント戦。定員48名
8/3	14:00	VF5 オープンバトル
8/16	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
8/30	18:00	ガンダムVS.ガンダム公式大会予選 ◆定員24チーム48名

大分県

ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588

8/9	17:00	GGXX ∧ CORE シングル大会 ◆15:00集合。大会前後にフリープレイ
8/24	17:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆15:00集合。大会前後にフリープレイ
8/31	16:00開始	三国志大戦3 2on2大会 ◆13:00集合。早稲田式。チーム内の同カード使用不可。大会前後にフリープレイ

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者!

ネオアミューズメントスペースa-choでは、6/12と6/26にそれぞれ、恒例の大会、GGXX∧CORE 関西ランバトの第148回と第149回を開催。すでに開催回数100を超える現在でも、大勢のプレイヤーが参加する、衰え知らずの大会だ!!



こちらは6/14に開催された第148回大会に参加した選手たち。総勢53名のプレイヤーが参加した大規模な大会は、多数のライバルと優勝を目指して競い合い、数多くの熱戦が繰り広げられた。第148回目の大会はロボカイを操る「とくら」が大会を制して終了した。大会中は闘争心を剥き出しにしていた選手たちだが、大会後は笑顔でライバルや友の健闘を称えあった。



こちらは6/26に開催された第149回大会に参加した選手たち。大会参加人数は、第148回に負けず劣らずの、総勢52名の腕に覚えのあるプレイヤーが参加し、店内では夏の暑さに負けない熱戦が繰り広げられた。第149回大会の頂点に立ったのは、梅喧使いの「にと」。第143回大会では惜しくも2位だったが、今回は見事栄冠を勝ち取ることができた。

今月の強者たち

今月も全国各地で活躍した猛者達を紹介するぞ! 遠征先の新たなライバルとなるプレイヤーをチェックをしておこう!!

●スガイコトニ(北海道)

◇レトロゲーム 大会　6/28・17名
スーパーマリオブラザーズの部
優勝:さぶまりん
2位:MOO@成恵の世界
ボンバーマンの部
優勝:ぬえ
2位:さぶまりん
ビシバシチャンプの部
優勝:Submarine
2位:めろ

●セガワールド音更(北海道)

◇三国志大戦3 店舗大会　6/29・8名
優勝:大戦一の精霊
2位:ゆうすけ

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店(茨城県)

◇クイズマジックアカデミー 5 BBM大会　6/7・32名
優勝:DAHLIA(マラリヤ)
2位:まよ→ボロム　3位:のとまみこ

◇VF5 公式大会　6/28・21名
優勝:J.M.Revolution(ベネッサ)
2位:ボブ˜タ★ミ

◇VF5 公式OPバトル　6/29・81名
優勝:シュラ(アキラ)
2位:A。　3位:テンテン

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)

◇クイズマジックアカデミー 5　6/15・8名
優勝:さく
2位:ユリシード　3位:ナンダヨー

●ブーボスボス所沢店(埼玉県)

◇クイズマジックアカデミー 5　6/15・8名
優勝:さく
2位:ユリシード　3位:ナンダヨー

●大久保アルファステーション(東京都)

◇ガンダムVS.ガンダム2on2大会　6/1・28名
優勝:えぬ、ろび(ゴッドガンダム、マスターガンダム)
2位:肉、ハリー　3位:ネス、うに

◇KOF'95 大会　6/22・13名
優勝:A (リョウ、ユリ、紫舟)
2位:書記　3位:ビート北野

◇KOF'95 2on2大会　6/22・14名
優勝:ストEXタルブレイクの会/A (紫舟、ユリ、リョウ)、与作(庵、舞、ルガール)
2位:何でもいいや

◇KOF'95 大会　6/28・25名
優勝:へられアンジェ (アンジェリア)
2位:S　3位:ギショウ

●新宿スポーツランド本館(東京都)

◇GGXX ∧ CORE 平日大会　6/4・26名
優勝:イニョウエ/テスタメント
2位:ボン　3位:ハラキリ

◇GCB0083 平日大会　6/4・16名
優勝:カワサキマヤ〜ン/ジオン軍
2位:キラートマト

◇ガンダムガンダムVS.ガンダム ブレスボラン杯 2on2団体戦 6/8・188名
優勝:様かっちゃ〜 /地球、うに
2位:絶対的な確信

◇GGXX ∧ CORE 平日大会　6/11・24名
優勝:ふも(アバ)
2位:七夕　3位:0

◇GCB0083カードビルダー 平日大会　6/11・17名
優勝:Y2J (ジオン軍)
2位:イザーク

◇GCB0083スボランデラーズ紛争　6/14・16名
優勝:ネコカスタム(連邦軍)
2位:Y2J

◇GGXX ∧ CORE 平日大会　6/18・17名
優勝:H.H (ディズィー)
2位:ヒサシ　3位:七夕

◇GCB0083平日大会　6/18・11名
優勝:まさろ/連邦軍
2位:キラートマト

◇GCB0083 平日大会　6/25・16名
優勝:クルブシ/ジオン軍
2位:ケイサンキノヒト

◇GCB0083 スボランデラーズ紛争ランダム2on2団体戦 6/28・26名
優勝:オペトロは良ゲー /RINGO、ミトキチ
2位:チーム上野/Y2J、セラ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

◇第4回 ガンダムVS.ガンダム 2on2チームバトル 6/8・30名
優勝:普通/カイバ、カイバ2
2位:EAXM

◇第3回アルカナハート2 定期大会　6/15・12名
優勝:毒
2位:こおめ

◇第5回MBACVer.B2 2on2定期大会　6/21・24名
優勝:十六夜、神無月
2位:ゾンビ兵、ナコルルの深夜

◇第17回VF5 公式大会　6/22・12名
優勝:チャーリー
2位:亜希

◇第1回Fate 大会　6/29・12名
優勝:アエローさん
2位:十六夜

●コムテックタワー (愛知県)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会　6/21・32名
第1部
優勝:ごんぶと
2位:ライダー　3位:闇野 翼
第2部
優勝:氷屋
2位:ハルウララ　3位:ゼンちゃ

●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)

◇SFⅢ3rd 第29回関西ランバト1on1　6/7・18名
優勝:カニ(ダッドリー)
2位:K　3位:あふろ

◇ZERO3 第84回関西ランバト2on2　6/8・16名
優勝:トミーズ/マサ(豪鬼)、マジカル(さくら)
2位:テビルメイクライ4やりこみ勢

◇ GGXX ∧ CORE 第148回関西ランバト　6/12・53名
優勝:どぐら(ロボカイ)
2位:るぅ　3位:じろー

◇クイズマジックアカデミー 4 第32回a-choランバト 6/14・82名
優勝:レキ
2位:すだちくん　3位:グリフィス

◇GGXX ∧ CORE 第149回関西ランバト　6/26・52名
優勝:こと(梅喧)
2位:辻川　3位:えふて

●ハイテクランドセガアビオン(大阪府)

◇サムライスピリッツ閃大会　6/8・15名
優勝:FAG(半蔵)
2位:ヒライ様

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)

◇第1回Fate 2on2大会　6/22・13名
優勝:ライダー最弱/BAB (ライダー)、AI (キャスター)
2位:DOKI!ランサー×アーチャーの本気

◇SCⅢAEランバト第6戦　6/28・10名
優勝:さるすべ(ファン)
2位:ガラコ　3位:北千里

◇第1回アルカナハート2 2on2大会　6/29・19名
優勝:闘劇ベスト64/有名人K(メイファン)、有名人R(ドロシー)
2位:悪魔少女リリカるカカト

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)

◇GUILTY GEAR XX AC ランキングバトル [2nd Λ23]　6/7・15名
優勝:るき(デイズィー)
2位:蝿　3位:まっど

◇GUILTY GEAR XX AC ランキングバトル [2nd Λ24]　6/14・10名
優勝:タツオ(ロボカイ)
2位:キキョウ3位:とばり

◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル[2nd Λ25] 6/21・13名
優勝:ススム(チップ)
2位:まっど 3位:あっつん

◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル[2nd Λ26] 6/28・10名
優勝:GO(スレイヤー)
2位:まっど 3位:たけし君

◇餓狼MRAK OF THE WOLVES 大会 [BEAT BY 5]　6/15・11名
優勝:大先生
2位:アツ 3位:紫

◇サムライスピリッツ閃 大会 [第5幕]　6/1・10名
優勝:伊吹シン(シャルロット)
2位:ヒライ様　3位:ユト

◇サムライスピリッツ閃 大会 [第6幕]　6/15・8名
優勝:高町ろこ(ナコルル)
2位:ヒライ様　3位:いまいち

◇MBACVer.B2 大会　6/29・16名
優勝:アキ(志貴)
2位:凡太　3位:AKI

◇アルカナハート2 大会　6/21・13名
優勝:かみうえ(頼子)
2位:ディス 3位:怪傑ロビン

◇バーチャロン オラトリオタングラム 66大会 6/7・10名
優勝:うるく(エンジェラン)
2位:カナリア　3位:RPO

◇VF5 公式☆大会 [FIGHT 18]　6/8・10名
優勝:しるびあ(ラウ)
2位:玉露入り　3位:鳩隊長/Roki

◇三国志大戦3 セガ公式全国大会 覇業への道˜英傑乱舞˜エリア決勝大会　6/7・28名
優勝:はやて軍団1 (モンモランシー)
2位:張羽　3位:むーにーまん

◇ガンダムVS.ガンダム 兵庫県大会予選　6/22・32名
優勝:オルガ、アウル
2位:くじら、しもんきん

◇ガンダムVS.ガンダム 兵庫県大会決勝　6/29・8名
優勝:ルン、バンビー
2位:オルガ、アウル　3位:くじら、しもんきん

●ファンタジスタ(岡山県)

◇アルカナハート2 大会　6/1・10名
優勝:名無し(ゼニア)
2位:ミヤケ　3位:WAY

◇GGXX ∧ CORE闘劇前哨戦　6/7・24人
優勝:RF(ファウスト)
2位:サミット　3位:ハウ

◇VF5 公式大会　6/14・35名
優勝:てぃ˜様(カゲ)
2位:猫耳チョッパー

◇Fate 大会　6/29・12名
優勝:清水香里はガチ(キャスター)
2位:ユダ　3位:END

◇SFⅢ3rd 大会　6/29・10名
優勝:コバ(ヒューゴー)
2位:花火師　3位:ナカソネ

●セガワールド松江(島根県)

◇アルカナハート2 大会　6/8・14名
優勝:新世紀エヴァンジェリア
2位:なんかはぁとがかわいくみえてきた

◇KOF96'大会　6/15・14名
優勝:おいも
2位:SCRT

◇GGXX ∧ CORE 3ON3大会　6/21・27名
優勝:魔王虚空(ぜろ)
2位:ムーミン谷を荒らしにきました

◇アルカナハート2 ランダム2on2大会　6/28・14名
優勝:ロリキュア、納豆
2位:ミスター G、はく

●G-COM和白(福岡県)

◇クイズマジックアカデミー 5 クララ生誕祭　6/7・40名
優勝:セレネ
2位:かるみん　3位:くろうえもん

◇鉄拳6 大会　6/8・8名
優勝:クルクル(クリスティ)
2位:聖ガブリエル　3位:ひよーこ

◇三国志大戦3 大会　6/15・7名
優勝:煉獄
2位:魏蓮　3位:迷子の悍将

◇ハイパーストⅡ 大会　6/21・16名
優勝:きゃららいだー (XDJ)
2位:ぱん　3位:マッサー

◇ガンダムVS.ガンダム 2on2大会　6/22
優勝:ブラザーソウル(Z、キュベレイ)
2位:デブりん　3位 ロリはステータスだ!

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇アルカナハート2 2on2大会　6/1・24名
優勝:あっせんA/リアル頼子はワシの嫁(頼子)
エージェント(きら)
2位:あっせんF　3位:えるメリり

◇KOF'98UM　6/7・4名
優勝:河童(京、大門、裏社)
2位:トシヲ　3位:まくべす

◇アクエリアンエイジオルタナティブ大会　6/8・9名
優勝:勇者shiki
2位:如月壱@IC紛失　3位:みる・ふらめる

◇ 戦国BASARA X 大会　6/14・3名
優勝:ハチベイ(伊達政宗)
2位:にわかもと　3位:銀ちゃん

◇GGXX ∧ CORE 3on3大会　6/15日・15名
優勝:あまこちゃん/静(アバ)、ドイル(スレイヤー)、ALF(ミリア)
2位:レストラントキ　3位:ふぁんとむ

◇SFⅢ3rd　6/28・9名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:ワタR　3位:えあすと

●ハイセク セガ JR下関(山口県)

◇GGXX ∧ CORE 大会　6/22・14名
優勝:鎖マニア(アクセル)
2位:ガリレオ　3位:REM

◇ガンダムVS.ガンダム ランダム2on2大会　6/29・12名
優勝:ジライのカジワラ/チート(両者ランダム)
2位:ハービーカガリ/カジワラ　3位:落武者/サイコオオイシショッカー

●戦〜 ikusa 〜 (高知県)

◇MBACVer.B2 大会　6/15・11名
優勝:ブル(Vシオン)
2位:DEN　3位:キラ

◇鉄拳6大会　6/21・16名
優勝:ちげきんぐ(ファラン)
2位咲夜　3位:2代目NAKANO

◇アルカナハート2大会　6/29・12名
優勝:ドえる(クラリーチェ)
2位:B.J　3位:ゆにふぃーゆ桜葉

●TAC 北方店(福岡県)

◇鉄拳6 大会　6/7・11名
優勝:45ディゾン(ジャック)
2位:まるちゃん　3位:タキシーコ仮面様、シコムラサキ

◇SFⅢ3rd 大会　6/15・15名
優勝:モンキーバンビーズ/タカミ(チュンリー)
ユースケ(ユン)、しょうぼう(ユリアン)
2位:ut　3位:kuzuさんがやってくれますよ!!

●天神ギーゴ(福岡県)

◇MBACVer.B2大会　6/7・16名
優勝:えん(青子)
2位:いろは　3位:うし

◇アルカナハート2 2on2大会　6/14・16名
優勝:技の1号力の2号/紅(フィオナ)、猫真っ二つ(フィオナ)
2位:僕らに負けたら引退

●セガワールド大塔(長崎県)

◇GVG 大会　6/8・16名
優勝:ニコ厨チーム

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)

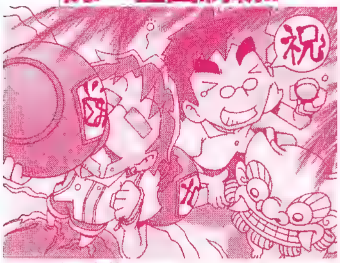
◇クイズマジックアカデミー 5 大会　6/29・16名
優勝:だいふく
2位:アナザ　3位:しごとがえり

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ



祝! 全国制覇!!



イラスト：斉藤コーキ



今月のレンジャー



生まれて初めての沖縄です。そしてついに全国制覇です！ 那覇市では、どこも基本的に1プレイ50円でビデオゲームを楽しめます。ただし、駐車場があるお店が少ないので注意!



全国制覇だなぁ、と、しみじみするかと思ったのですが、あまりの強行スケジュールに移動の車内と取材先のゲームセンターの記憶しかありません。帰りの空港内が一番沖縄でした。

ビデオゲーマーの血が騒ぐ！

夢咲創庫



住 〒902-0067 沖縄県那覇市安里2-3-6
☎ 098-861-4668 営 10：00～24：00
HP http://www.popeye.co.jp

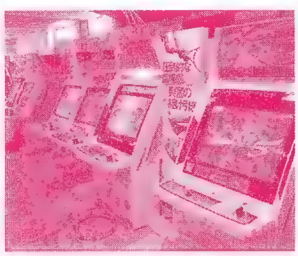
DB「ビデオゲームがメインで、格闘ゲームの対戦がとても盛んなゲーセンだ。新作の『Fate/UC』や『アルカナ2』、そして『北斗の拳』の対戦が大人気！」
高瀬「もちろん今年の闘劇予選も開催。また、格ゲーの大会は毎週開催しているそうなので、腕自慢はぜひ参加を！」
DB「格ゲー以外では各種音ゲーを始め、『湾岸3』などのレースゲームや『MJ4』。そして『ハーフライフ2 SURVIVOR 弐』が4台稼動！ 通路や筐体の間が広く取られ、居心地のいい空間を演出しているぞ」



お店は沖縄県最大の繁華街、国際通り沿いにある。徒歩か自転車での来店がオススメ。



1階の『湾岸3』が密かに人気。対戦やタイムアタックで連日盛り上がっている。



今年の闘劇タイトルを始めとする格闘ゲームがズラリ。幅広い年齢層が対戦に訪れる。



鉄拳6は1階の奥に設置されているぞ

スタッフより

広々とした店内に明るい雰囲気が当店の売りとなっております。1階は大型筐体・音ゲー系などを、2階はビデオゲームを設置しています。沖縄にお越しの際はぜひ、当店に足をお運びください!!

お客さんはみんな仲間！

ピットインゲーム



住 〒902-0067 沖縄県那覇市安里2丁目4-12
☎ 098-861-1024 営 10：00～24：00
駐 なし

高瀬「店内は少し狭いですが、新作からレトロゲームまでビデオゲームがたっぷり！ 常連さんが多く、和気あいあいとした雰囲気が特徴です」
DB「『連邦VS.ジオン』シリーズが特に人気で、現在は『ガンダムVS.ガンダム』の大会を月イチで開催しているそうだ」



国際通りの東端近くにお店はあるぞ



格闘ゲームやシューティングなどがメイン。

スタッフより

当店は少し古めのタイトルも多いですが、さまざまなビデオゲームを取りそろえております。なかでも、昔から『連邦VS.ジオン』シリーズの人気が高く、新作が出るたびに対戦が盛り上がっていますよ。ガンダムファンのゲーマーは、ぜひ対戦しに来てください！

沖縄を代表する老舗のゲーセン

ゲームインナハ

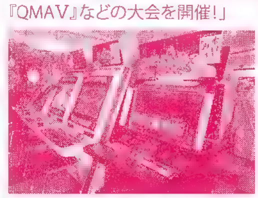


住 〒900-0013 沖縄県那覇市牧志3丁目2-1
☎ 098-863-1376 営 09：00～24：00
駐 なし

DB「開店から20年以上を誇る、沖縄でも歴史あるゲーセンだ。ビデオゲームを中心に、那覇ではここでしか遊べないゲームがそろっているぞ！」
高瀬「『麻雀格闘倶楽部6』は、プロ雀士も遊びに来るそうです。また、『鉄拳6』や『QMA V』などの大会を開催！」



国際通りの中心地近くに位置している。



鉄拳6の闘劇予選が開催されたぞ！

スタッフより

2階建てのゲームセンターで、1階は音ゲー、『麻雀格闘倶楽部』、『鉄拳6』など、2階は格闘ゲームを中心にビデオゲームを展開しております。あなたのご来店を心よりお待ちしております。



沖縄の名物料理を堪能してきましたよ！ ちょっと意外だったのがゴーヤーチャンプル。その昔、東京で食べたときは苦いことしか印象に残らなかったのですが、本場ゴーヤーのうまいこと！「そりゃあ、苦みをちゃんと消してないんですよ。まずいものを私たちが食べるわけないじゃないですか(笑)」とは、現地のゲーセンスタッフから聞いた言葉。確かにそのとおり！

ご当地情報局

那覇から南西へ410km!!
石垣島のゲーセン事情

沖縄本島から、さらに飛行機で約1時間。20以上の島からなる八重山列島の中心地であり、もはや日本よりも台湾にほど近い場所である石垣島にも、ゲーセンは存在した。どのお店も市街地から離れた場所にあるが、駐車場は広め。空港からは近いので、観光時にも立ち寄りやすいぞ。地元のゲーマーの数少ない遊び場として、親しまれているようだ。





TSUTAYA石垣店 ポパイゲームス

住 〒907-0002
沖縄県石垣市真栄里440-3
☎ 0980-82-2722
営 10：00〜24：00
HP なし

TSUTAYAに併設されたゲームコーナー。『ビーマニIIDX』や『太鼓の達人』、キッズカードゲームが人気!

ジョイジャングル 八重山店



住 〒907-0002
沖縄県石垣市真栄里292-2
☎ 0980-83-4171
営 10：00〜24：00
HP なし

ゲーセンとしては日本最南端。ビデオゲームを始め、プライズやメダルも充実。イベントが毎日開催されている。

日本最南端のゲームコーナーを発見!!

最北端のときと同じく、ゲーセンとはいえないけれど、日本最南端でアーケードゲームが楽しめる場所を発見！　それは、石垣港のそばにあるボウリング場「八重山ボウル」のゲームコーナーだ。『イニD3』や『太鼓の達人』を始め、MVS筐体やプライズマシンなどが置いてあったぞ！



地元のゲーマーが集う社交場

ゲームインナハII



住 〒900-0014　沖縄県那覇市松尾2丁目22-18
☎ 098-861-8361　営 09：00〜24：00
HP なし

高瀬「その名のとおり『ゲームインナハ』の姉妹店です。よりビデオゲームに特化しており、対戦台の種類が豊富!」
DB「闘劇予選はもちろん、各種ゲームの大会を開催!　格闘ゲームだけじゃなくシューティングや音ゲーも人気があり、根強いファンを持つ『パカパカパッション』シリーズも絶賛稼動中だ」
高瀬「格闘ゲームは、『KOF'98UM』や『鉄拳6』の対戦が熱いですよ!!」



商店街にあるため、さまざまな客層でにぎわう。周囲には食事処がたくさんあるぞ。



たくさんの新旧格闘ゲームが、所狭しと並んでいる。

スタッフより

広い店内に対戦格闘、音ゲー、スポーツ、麻雀、レゲーなど多数ゲームを取りそろえております。また、お客様の希望に応じて各種ゲーム大会も開催!　一人でもカップルでも多人数でもOK!　スタッフ一同皆さまのご来店を心からお待ちしております!

学生たちの憩いの場

アミューズジョイBOX

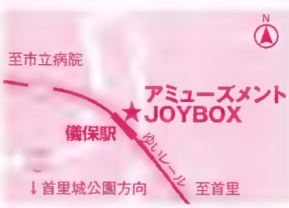


住 〒903-0821　沖縄県那覇市首里儀保町3-16
☎ 098-886-9429　営 09：00〜24：00
HP なし

DB「ネットカフェが併設されたゲームセンターだ。学生が主な客層で、ビデオゲームや音ゲーで盛り上がっているぞ」
高瀬「『鉄拳6』と『GGXX Λ CORE』の闘劇予選が開催されました。……那覇は本当に闘劇参加店舗が多いですね〜」
DB「対戦が盛んなゲーセンが多いからなー。こちらジョイBOXでは、『メルブラ』や『北斗の拳』、そして『KOF'98UM』といったタイトルも稼動中だ」



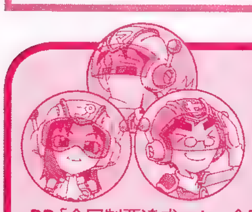
ゆいレール、儀保駅から徒歩1分!　店の裏手には、駐車場も完備されている



スタッフより

最寄り駅から徒歩一分。音ゲーのラインナップも充実しており、ビデオゲームでは『鉄拳6』、『GGXX』、『KOF'98』等が盛り上がっております。2階はネットカフェになっているので、一息つきたい時にはご利用いただけます。近くにお越しの際は、ぜひご来店ください。

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報は158ページへ。



ゲーセン求めて約10年!
ゲセマプ隊、ついに全国制覇達成!!

DB「全国制覇達成ッ！　全国制覇達成ッ!!」
ミスX「……DB先輩、うれしそうですねえ」
高瀬「日本全国のゲーセンを巡るのは、僕たちの悲願だったからね……。そりゃあ浮かれたくもなるさ！」
DB「まあ、とりあえず日本の都道府県をすべてまわっただけで、取材してないゲーセンは各地にまだあるんだけどな。それでもうれしいよ……グスッ」
高瀬「さあ、そこで気になる今後の展開は!?」
ミスX「次回は100号＆全国制覇記念として、ゲセマプ隊の足跡を振り返ってみようと思います！」



沖縄の観光名所、首里城を散策！　照りつける太陽の熱烈な歓迎を受けました。



ゲセマプが全国制覇を達成しました。しかし、これで終わりではありません。ゲセマプはリニューアルのもとパワーアップしての再開となります。ただその前に、過去の担当者を集めて座談会(飲み会?)を計画。次号掲載予定です。懐かしの柵太郎元隊長や前編集担当の&ゥなどバラエティに富んだメンバーを予定。どうなることやら。

使って遊べる!! アルカディアクーポン



これはダミーです。ラーメンの上にあるナルトのことを四国の鳴門ではナルトとは言わず、す巻きという。出汁で食べるたこ焼きは通常は明石焼きと言うが兵庫県明石市



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 NAMCO LANDO 渋谷店

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10 3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351 1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8 2 12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24 10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1 11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1 1 11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5 27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2 8 1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5 5 アズエリア2F	☎047-411-7971
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1 10 9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2 18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14 4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22 7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2 2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4 3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1 14-14	☎03-3409-4737
	NEW! NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11	☎03-5428-4550
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21 1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2 10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2 34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8 2 福ビル B1	☎03-3561-1261
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区二ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8 15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2-1-2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732 2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222 1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2 99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4 2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5 9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.64

奈良県 キャノンショット

店舗情報

住　所　：奈良市二条町2-4-14
電話番号：0742-35-3208
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※ビデオゲームは1プレイ1枚、その他大型機、カードゲームは100円分で1枚使用できます。

スタッフより

豊富なゲームを取り揃えております。他とは1味違う当店を、是非1度ご来店ください。

Access



「近鉄大和西大寺駅」下車、東へ徒歩6分。
平城宮跡資料館向かい。

滋賀県 セガ アリーナ 浜大津

店舗情報

住　所　：大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館2F ～ 3F
電話番号：077-523-7015
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

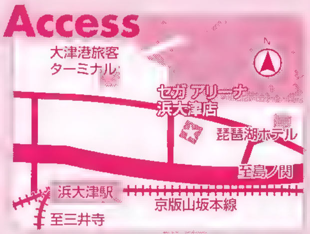
ビデオ

※ビデオゲーム1プレイサービス、体感ゲーム1プレイサービス。詳しくは、店頭にてご確認ください。

スタッフより

『バーチャファイター 5』は毎月大会を開催しています。バーチャ好きよ、みんな集まれ!

Access



京阪浜大津駅下車すぐ。
JR大津駅より徒歩10分。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア → ゲームセンター

20-8.29 まで　7月30日から

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	一宮市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市 田町1 83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	清洲市一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1 65 1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	フレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5 100 ユニー 常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームフラザタイガー 一宮店	一宮市 3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字 299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2 1 浜大津アーカス内アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見 ノ橋356 1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2 39 22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院一 町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵 ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9 5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームフラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2 3 15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6 4 9	☎06-6351-1530
大阪府	フレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3 6 17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1 3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2 2 21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1 3 22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12 3 205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2 16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2 4 2	☎06-4396-5270
大阪府	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4 5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5 21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1 120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市 条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771 5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2 10 1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3 1 8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4 23	☎0829-34-3311
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2 18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3 2 2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市 535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798 2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦(いくさ)	高松市 町字斉田2554 18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1 13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4 7 7	☎092-844-6553
福岡県	スーハーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1 10 10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1 9 1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8 4 8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 ササノクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2 7 6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18 15	☎0956-34-6070
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市中代町1 2 16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2 8 3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4 3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12 25 サノコ ホンャンハル 1F	☎0977-25-7812
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22 4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1 1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2008年6月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
アルカナハート2 Ver.2.1		9,756,300	龍神TSP	ALL クラリーチェ・パルティニアス	GAME 41（北海道）
機動戦士ガンダム ガンダムVSガンダム		639,060	アキト	ALL アルティメットMK-Ⅱ	プレイシティ中央町店（鹿児島）
鉄拳6	タイム	1'29"60	CYR-TSU	ALL 連付	個人申請ジャンボ（東京）
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶		10,520,580	LUI @絶賛ガンシュー中	ALL 1P側でのプレイ	個人申請セガワールド静岡（静岡）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
虫姫さまふたりブラックレーベル	マニアック・パルム	1,364,598,390	泣良（黄龍Lv.1）	ALL 残5 ボム5	天野ゲーム博物館（愛知）
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,346,940	メンチカツ・コバヤシ byこなた	ALL 改造なし	個人申請アミューズメントパークNASA（長野）
	エモン・5	3,748,950	為モ・シーン byみっしー	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジオール・トゥイー	3,165,060	S.RESQ		
	ティタ・ニューム	4,132,030	パプティマス・シルッコ byシエンタ		
シューティングラブ。2007	UNIT-3	22,491,540	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK（京都）
	UNIT-4	39,458,190	UMC（新宿鮒）	ALL 4ミス	個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）
デススマイルズ	キャスパー・通常	462,722,890	GFA2-ISO	ALL 残×5 B×1	Game in えびせん（東京）
	ローザ・通常	465,964,988	よどさん	ALL 残×4	
	キャスパー・峡谷有り	578,624,125	自己ベからは程遠いけど、乙記念で	ALL 理論値は6.4億位かな	
アルカナハート	頼子	2,278,550	さきお	ALL 連同付	えの木（高知）
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	58,688,580	EGR	ALL	GAME 41（北海道）
メタルスラッグ6	フィオ	51,340,870	F.T	ALL 連付 ハード	デイトナⅢ（埼玉）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,745	BOS.U	ALL	グッデイ21（東京）
ぷよぷよフィーバー	わくわく	2,077,612	PSP-Y.I	ALL	デイトナⅢ（埼玉）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	メカヒスイ	4,186,600	ナナシさん	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	猫アルク	4,930,600			
ザ・ランブルフィッシュ2	オービル	1,136,520	KFI-FUJ	ALL	GAME'S MILK（京都）
	アラン	1,819,410	もっつぁん	ALL 連同付	えの木（高知）
	ガーネット	1,287,830			
	ラッド	1,382,300	ジュウゴ	ALL 連なし	SPOLA九品寺（熊本）

怒首領蜂大復活

タイプA・ボム　通常2周　2周ALL
99,999,999,999
Clover-TAC
Game in えびせん(東京)

タイプA・ボム　裏2周　2周ALL
99,999,999,999
Clover-TAC
Game in えびせん(東京)

タイプB・ボム　通常2周　2周ALL 残×2
99,999,999,999
KTL-NAL
Game in えびせん(東京)

タイプB・ボム　裏2周　2周ALL 残×1
99,999,999,999
KTL-NAL
Game in えびせん(東京)

タイプB・ボム　裏2周　2周ALL 連付
99,999,999,999
chrono@Z級映画キングスパイダー
デイトナⅢ(埼玉)

タイプB・パワー　通常2周　2周ALL 残×2
38,314,195,289
わっち@2-5が1ミスなのは吹いた
Game in えびせん(東京)

タイプB・パワー　裏2周　2周目5面 裏
32,193,264,572
わっち@ヒバチ突入残4～5はいける…はず
Game in えびせん(東京)

4部門でまさかの初回カンスト達成

ハイパーによる弾消し、レーザーの相殺といった新要素でのヒット数稼ぎと、スコア面でのシステムにさまざまな新要素が追加された本作。

5面道中の16000ヒットを超えるコンボで計900億点を超えるスコアを稼ぎ出し、初回からボムスタイルの4部門はカウンターストップが達成された。ただし、スコア集計はご存知のように面数優先。カンストした上での2周クリアとなるとやはり厳しかったようで、予想よりも達成者は少なかった。

また、強力な真ボスが存在するため2周クリアがどうなるかに注目が集まった裏2周目だが、真ボスの攻撃のほとんどに安全地帯が発見されたことが大きく影響し、ボムスタイルの方はごらんの通り残機ありでのクリアとなった。

もうご存知とは思うが改良が加えられたVer.1.5にロム交換が実施されたため、次回以降はこちらのバージョンでの戦いになる。今回のトップ陣が次回以降もその座を守りきれるのかどうかに注目していこう。

講　評

『アルカナハート2 ver.2.1』は前バージョンとはうって変わって、タイムアタック要素が強い稼ぎ内容に。タイム9カウント以内にノーダメージかつ、アルカナブレイズでフィニッシュするのが理想となります。トップのプレイヤーはクラリーチェを使用し、ラウンド開始前からCPUを画面端に追い込みラ・グランフィア(↓↘→＋攻撃)を連発して相手をダウンさせないように効率よくダメージを与えていく方針。ちなみに、アルカナは愛のアルカナの「パルティニアス」を使用しています。

『機動戦士ガンダム スピリッツオブジオン 戦士の記憶』は「囲まれた街」から「ボールの挑戦」にステージを変えているのがポイント。このステージで大量に出現するボールをバズーカの爆風で一掃することで、多くのチェイン数を稼ぎ出せるようです。これにより15万から20万点弱のスコアアップに成功したとのことです。

『鉄拳6』はファラン使用でガード不能を当てていくという、いかにも“鉄拳”というプレイ内容。TSU氏が見事前回のリベンジを果たしています。

『オトメディウス』はジオールの真打ちS.RESQ氏がついに登場！　特に面構成や大まかなパターンに変化は無いものの、各場所の細かな伸びが積み重なってスコアの更新につながっている模様。また、エモンは全キャラ中唯一、1面にアレキサンドリアEXではなく南極Hを選択しており、今後もアレキサンドリア選択の可能性は低いようです。

古いところでは『天地を喰らうⅡ』の趙雲に注目。ここにきて10万点以上も伸びるとはだれが予想したでしょうか？　しかもこれまでスコアを伸ばしてきたH.Y㊎氏とは別人による更新ということが、さらに驚かされるところです。稼ぎ内容は点数効率のいい技を当てつつ、ボス戦でわいてくるザコ敵を時間と体力の許す限り倒すというベルトスクロールアクションの王道タイプ。

ちなみに、備考欄のD×1とはダブルK.O.のこと。ある条件下でボスを倒すと同時にタイミングよくミスすると、通常では起こらない現象が起きてよりスコアを稼げるようになります。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ストリートファイター ZERO3	ケン	7,515,200	ESG-さわい	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
セクシーパロディウス	ひかる	6,962,200	ひかる おばさん	ALL 1面60万、1周208万 ベル1落ち	個人申請POWER STICK（神奈川）
戦国ブレード	アイン	2,448,900	J.G.K-ALL㊎	全2周クリア クリア時残機×0 ショットボタン連付	個人申請GAME IN COO（兵庫）
龍神	連付き	2,213,780	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	連なし	2,197,240			
バーニングライバル	ジャクスン	2,292,700	スク水 OP ￥7000	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	飛鳥	750,280	みここ旧ver		
	クレイズ	588,300	パンスト王子		
	ビル	534,800	みここ旧ver		
	アーノルド	512,800	岡部幸雄とホクトルスタン？		
天地を喰らうⅡ	趙雲	4,829,850	うるさいアル私は何者の指図もうけないネ！	ALL 連付 D×1	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ベイルート		834,100	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
雷牙	連付き	2,802,730	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	連なし	2,690,810			
ファイティングホーク		2,062,400	T3-CYR-ATS	ALL 連付	GAME 41（北海道）

HI-SCORE
●144ページの新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段(申請数により変動します)、2005年1月以降に稼動したタイトルを下段にまとめたリストです。145ページのレトロゲーム全国一位スコアは、2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP ! HISCORE

ハイスコア魂

今回の「CLOSE UP! HISCORE ハイスコア魂」は100号を記念して、創刊号から今までを振り返り、その軌跡をたどっていく。スコア歴の浅い人はぜひ、この機にハイスコアの歴史に触れてみよう。今回は創刊した2000年から2004年にかけてをピックアップして紹介するぞ。

創刊から2004年のハイスコアを振り返る

1999年12月8日

アルカディア創刊
ハイスコア全国集計のスタート

ハイスコア全国集計は、その前身である「めざせハイスコア　君こそゲーメスト！」のコーナーを、基本的にはそのまま受け継ぐ形でアルカディア創刊号からスタートした。

この創刊号のハイスコアページには、諸般の事情により掲載できていなかった3カ月分に渡るハイスコアの全国1位がまとめて掲載されていたのが印象深い。

基本的に集計ルールは同じだが、店舗の☆表示と年間獲得数での順位の廃止と、集計タイトルの工場出荷設定が表記されるようになった点が大きく変わった点だ。特に☆の年間獲得数争いの廃止に関しては、90年中盤～後半にかけてのハイスコアを盛り上げるスパイスとして大いに機能したので、復活を求める声も大きかった。

ただ、☆争いは異常ともいえる盛り上がりを見せた反面、とにかく「全1欄に載る回数を稼げさえすればなんでもよい」という考えを持つスコアラーを増やし、質より量を重視する傾向を助長したのは弊害といわざるをえない。

また、本来ゲームとプレイヤーの1対1の個人戦であるスコアに、団体戦の要素を取り入れ店舗間の競争が激化する中で、プレイヤーの囲い込みや店舗間のトラブルといった出来事が発生する原因になった。振り返って見るとこれらのマイナス面も決して無視できない要素だろう。

これらの反省を踏まえハイスコア全国集計はスコア集計の原点に立ち返り、あくまでプレイヤー個人間の戦いという面を誌面で取り扱っていくという基本コンセプトでスタートした。

2002年4月

"怒首領蜂大往生"稼動開始
激戦の火蓋が切って落とされた

説明不要のビッグタイトル『怒首領蜂大往生』は初回集計から多数の申請が集まり、その後も年単位での激戦が繰り広げられた。象徴的なのが現在STGのトッププレイヤーたちである「ユセミSWY」、「Clover-TAC」、「GA2-ISO」といったプレイヤーがこのタイトルでその地位を不動にしたことだろう。

「ZBL-NAI」、「長田仙人」といったそれまでカリスマ的な存在感を誇っていた人たちがプライベートな事情で一線から離れていったり、やり込んだ末に前述の新世代プレイヤーに敗北するなどといった出来事が新旧の世代交代を鮮烈に印象付ける結果となった。

また、大往生のPS2版に付属していた攻略DVDの内容が非常にレベルが高いことで話題を呼んだ。この成功もあってかその後も市販されるSTGの攻略DVDのレベルは高水準を保っており、全国トップ級のプレイをだれでも見ることができるという少し前は考えられなかった状況ができ始めている。そのいった意味でもこのタイトルがハイスコア、STGシーンに与えた影響は非常に大きいのではないだろうか。

今となっては各機体それぞれのショット強化、レーザー強化、EX強化で別集計し、計6部門で争った方がより盛り上がったのではないかとう後悔もある。これに関しては前作『怒首領蜂』がタイプ別のみであった流れからか、プレイヤーの要望もそれほどなかったという理由もあるものの、タイプBのショット強化機体でプレイを続け2周クリアを果たしたプレイヤーがいることなどをとってもこの集計方法は今となっては失敗だったのではないだろうか。



そうそうたる面子がそろった大往生の初回集計。ここから強豪プレイヤーによってさまざまなドラマが生まれていった。

2003年秋

過去のタイトルのルール変更と
集計可能タイトルの集計再開

一時期の集計打ち切りに関するガイドラインが違い、実は問題なく集計可能なものや後から人気に火が付いたタイトルのキャラ別集計実施などだ。

例を挙げると『ゼクセクス』のスコア加算現象に対する認識の誤り、『ライデンファイターズJET』の永パによる集計打ち切り（実戦フェイズ2クリアを必須というルールでの集計再開）、発売当時は一部だけの人気にとどまっていた『バトルガレッガ』のノーマル機体キャラ別集計などだ。中でもバトルガレッガは現在でも更新され続けていて、その人気の根強さを物語っている。

これらの背景にあるのがプレイヤーが1タイトルに割く期間の長期化だろう。もちろん以前から1タイトルを長期にわたってプレイする人はいたが、最近の傾向としてその割合が高くなっている。

これはゲーム自体も進化を遂げて複雑化しており、長期間のやり込みに耐えうる内容になっていること、そしてプレイを繰り返した結果の高度なパターンやスコアに価値を見出す意識が定着したことがその大きな理由だろう。ちなみに1990年以前のハイスコアラーは短期間で次々と複数のタイトルを攻略していくプレイヤーが尊敬されたし、今からでは到底考えられないが、発売から半年内に一定数の申請が無かったタイトルは集計対象にならないことが多かった。攻略の期間が年単位にまで及ぶ今だからこそ、このように過去の誤りが訂正され、また再びそのタイトルが少しでも盛り上げるきっかけになったのは素直に喜ばしく感じている。

アーケードの主流が対戦格闘ゲームに移り、絶滅種といわれがちなハイスコアラーたちだが、時代ともにその意識や生態も少しずつ変化して生き残っているのは間違いない。次回は2004年以降のハイスコアシーンについて振り帰ってみたい。



創刊号では諸事情により幻に消えるところだった3カ月分の全国トップが一気に掲載されるなど、ここから新たなハイスコアが始まった。

ハイスコア集計店一覧

北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15ロイアルハイツ1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478	
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03 5330 8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18 11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092 731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア10月号掲載）は
2008年8月17日(日)
までに出されたスコアで、
8月20日(水)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

怒首領蜂大復活

新Ver.交換のため、集計を打ち切ります。

怒首領蜂大復活 ver1.5

【タイプA・ボム　通常2周、タイプA・パワー　通常2周、タイプB・ボム　通常2周、タイプB・パワー　通常2周、タイプC・ボム　通常2周、タイプC・パワー　通常2周、タイプA・ボム　裏2周、タイプA・パワー　裏2周、タイプB・ボム　裏2周、タイプB・パワー　裏2周、タイプC・ボム　裏2周、タイプC・パワー　裏2周】の計12部門（各タイプの機体カラーは、A＝赤、B＝緑、C＝青）
■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST 100,000,000PTS、2ND 1,000,000,000PTS、SHIP STOCK:3]

Fate/unlimited Codes

【スコア】の一部門で集計します。選択するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:4 DAMAGE LEVEL:4 MAX TIMER:3 ROUNDS:3]

イルベロ

【スコア】の一部門で集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、LIFE:3、EXTEND:80,000,000、300,000,000]

ギターフリークスV5

【スタンダード】のスコアで集計します。
※カードの使用やオプションの選択は問いません。
■DIFFICULTY STANDARD：4：MEDIUM、MAX STAGE STANDARD：3

ドラムマニアV5

【スタンダード】のスコアで集計します。
※カードの使用やオプションの選択は問いません。
■DIFFICULTY STANDARD：4：MEDIUM、MAX STAGE STANDARD：3

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
スカイスマッシャー／１千万＋α／スカスマン／ALL・連付■スカスマに分からされたシューターたちがスカスマ１千万を達成しましたがスカアラにはやられっぱなし……。

●大久保アルファステーション（東京都）
Ｂ１フロアのオールドゲームコーナーの対戦台が、ご好評につき増設となりました。ほかのゲームセンターでは見かけなくなったタイトルが対戦台で稼働中です。ぜひご来店ください。

●えの木（高知県）
（謎と期待の新技）＞代名詞であるサイコクラッシャーやテレポート技に加え、両足で踏み付ける技を習得したベガ。←←←　　SPS氏、がん氏、香川の戦（いくさ）ではお世話になりました。一同

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
ガンダムの全国大会予選開催が決定しました！　8月3日15時からです。遠征者求ム！　アルカナ２とメルブラ、そしてギタドラV５も好評稼働中です。オトメは全国に挑むプレイヤーが頑張っています！

●電脳遊園地ハリケーン
６月に入り、暑さも増してきました。ハリケーンも格ゲー熱によりヒートアップ！　アルカナハート2も導入し、大人気稼働中！　ハリケーンで対戦して暑さをブッ飛ばすしかない！

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

スペースインベーダー30周年企画

ZUNTATA vs. 開発

Invade You

現在のゲームセンターの礎を築いたといえる『スペースインベーダー』。その30周年記念作品として発売されたニンテンドーDS版『SPACE INVADERS EXTREME』や同タイトルのサントラ、そして結成21年目に入ったZUNTATAについてをお伝えしよう。

Text:げっつ☆先生

——まずは『SPACE INVADERS EXTREME』やそのサントラ製作までの流れをお願いします。

アオキ　これはもちろん『スペースインベーダー』が生誕30周年だからということですね。

小塩　ならばサウンド部署のZUNTATAとして参加できないかと考えたときに、CDを出して盛り上げていこうと。

内田　音に対する前評判が良かったということもありますよ。

小塩　久しぶりにZUNTATAでアルバムを出すということで、メンバーで力を合わせて、音源の制作、デザインからプロモーションまで、一貫して社内でやりました。

内田　ライナーのポエム書いたのも君でしょ？「Invade you」。

小塩　僕です。こんなことやっちゃっていいのかな、と思いつつ（笑）。曲を作ってる時にイメージイラスト、イメージムービーをもらったんですが、それを繋げていくとストーリーが出来そうだなと頭の中で想像していたんですよ。でもお披露目する機会がなかったので、CDを出す時に書いちゃえ、と。

アオキ　ストーリー仕立てにするのが好きだよね、ZUNTATA。

内田　勝手にストーリーにしちゃう（笑）。

小塩　ZUNTATAの伝統ですよ（笑）。あと、テクノ界で有名なサワサキヨシヒロ！さんや『ビートマニア』で曲を制作されているRyu☆くんにリミックスして頂いてアルバムに入れています。実は彼とは大学が同じで、そういう縁もあって。

——以前からお知り合いだったんですね。

小塩　僕が「タイトーに受かった」という話をしたら、「じゃあ僕（Ryu☆）はクラブミュージックをやっていくからお互い頑張ろう」という話をしたり。懐かしいですね。今でもちょくちょく会ったりしていますよ。

——では、開発していく上での裏話などは？

アオキ　ZUNTATAとは常に戦ってますよ（笑）。結構細かい要求が来たりするので。今回ZUNTATAのロゴが新しく変わった（後述）んですが、とにかくそれをゲームの中に入れてくれという要求が毎日のように（笑）。

小塩　ゲームを起動した直後に入れてほしい、とかですね。

ZUNTATAが嫌いなんです

アオキ　実は、ZUNTATAに対して根深い気持ちがあるんですよ（笑）。タイトーに入社する時、一番最初はサウンドに行きたかったんですね。でも人事に「ダメです」と言われてプログラマーになったんです。でも入社後も影からアプローチし続けたんですが、だれにも相手にされなくて（笑）。

ハッピーボタン



お客さんが満足した分だけボタンを押すことで得点が加算され、『スペースインベーダー』の発射音が鳴る『ハッピーボタン』。モードによって、往年のゲーマーにはたまらないニヤリな仕掛けとして、サプライズ的にあの名作たちの効果音も……？『スペースインベーダー』30周年記念として全国のタイトー直営店に設置中。

インベーダークリック

UFOから次々と降りてくるインベーダーたちをプチプチとやっつけろ！　この携帯アプリ『インベーダークリック』のほかにも、モバイルコンテンツ「インベーダーでGO！」内のコーナー「みんなでインベーダー」にはちょっとコミカルなインベーダーアプリが盛りだくさん。都道府県対抗で競い合えるぞ。



プロフィール （写真左から/敬称略）

ZUNTATA チーフプロデューサー
内田 哉
サウンドシステムの担当として10年以上ZUNTATAで数多くの作品に参加。楽器はエレクトーンやギターを得意としている。携帯プレイヤーで聴いている半分がゲーム音楽というVGM好きでもある。

ZUNTATA コンポーザー
小塩 広和
『ひぐらしのなく頃に（携帯版）』『アルカノイドDS』などのサウンドを作り上げるZUNTATA期待の若手。アーケードの新作キャッチャーマシン『カプリチオフォース』では歌モノにも挑戦している。

『SPACE INVADERS EXTREME』プロデューサー
アオキ ヒロシ
アーケードでは『カイザーナックル』『サイキックフォース』シリーズなどの開発に携わっている。近年ではCS開発部としてPSPの『EXIT』などでディレクターを務める。実はZUNTATA志望。



――なるほど（笑）、心はZUNTATAメンバーみたいな。

アオキ　だからアンチZUNTATAみたいな気持ちがあるんのかもしれませんね。入れてもらえなかった悔しさで（笑）。

小塩　ひどいなぁ（笑）。

アオキ　だからロゴの件もどうしようか迷ったんですが（笑）。最終的にはDS版のパッケージの裏に入れました。PSP版の音楽はZUNTATAではなく有名なクラブミュージシャンの方々に書いていただいたので、PSP版のパッケージの裏面にその情報が載ってるんです。DS版にはそれと比較できるように「ZUNTATAが参加してますよ」という意味合いを込めてロゴを入れています。

――音を作っていく段階では何かありましたか？

アオキ　曲のサンプルを聴いてはダメだしするというサイクルを結構繰り返しました。今回も苦労したよね。

小塩　苦労しましたね。

内田　だいたい、ZUNTATAの中で一回リテイクしているんですよ。さらに開発に持っていってボツになってくることはザラです（苦笑）。世の中に出るまでにはいくつかハードルがあるんですよね。

アオキ　音楽自体はわりと自由に作ってもらいました。一番最初に出来てきた曲が1面の曲なんですが、あれがすごく良かった。あの曲が入ったおかげで『エクストリーム』は半分いけたも同然だな、というくらいの印象がありましたね。あと、今回クォンタイズ処理というのを入れてるんですよ。ショット音とか爆発音をBGMの拍子に合わせて補正するんですね。これは開発現場とZUNTATAが私に黙ってコッソリ作業を進めていまして、気が付いたら完成してたという（笑）。でもそれがすごく良かったんですよ。

内田　やってみるまで分からないというところはありましたよね、あの時は。ボタンを押したらすぐに弾が発射される効果音が鳴らないのはおかしいんじゃないか？　という話もあったんですけれど、実際作ってクォンタイズしてみたら、そうでもなかったという。意外にこれはこれでいけるぞ、というのが分かったんです。

アオキ　実は自分は最初反対してたんです。でも完成したらすごく良かったので、ディレクターに「いいじゃん、いいじゃん」と褒めたら、ディレクターは勝ち誇った顔をしてましたね。「俺は最初からわかってたよ」みたいな（一同爆笑）。

お前ダライアスの最終面行ったことないのかぁぁん!?

小塩　現場自体もちょっと疑っていたんですよね。でもプログラマーの方がすごく乗り気で、二日ぐらいでそういうシステムを組んできたんです。仮サウンドを作って渡したら、翌日プログラマーが「ちょっとこれ聞いてみ？」って。プロトタイプの画面を見せてくれて、実際ショットを撃ってみたりすると「ああ、すごいですね！」、「俺、ちょっと震えた！」みたいな。「これは正しかったんだ、アオキさんも納得してくれるだろうなぁ」と。

アオキ　確かにプログラマが優秀だったというのはありますね。音に関しても映像に関しても頑張ってくれた。今回は音楽が多いんですよ。ステージが分岐するので全11ステージあって、さらに対戦があったりとか。小塩もその中でたくさん曲を書かなくてはいけなくて大変だったと思うんですけど、最終面だけは何回もリテイクを出しましたね。「（最終面は）一番盛り上がらなくちゃいけないんだよ？お前ダライアスの最終面行ったことないのかぁぁん!?」とか言って。例えがものすごく古いんですが（笑）。

小塩　確かに最終面には苦労しましたね。

アオキ　デモ曲の時点で聞くとすごくいいんですが、DSに乗っけると音で使える容量制限があって全体的にショボくなっちゃうんですよ。そのあたりのことは小塩も納得してたので、実際DSに乗った音で良くするっていう調整はいろいろ大変だったと思いますよ。音楽を否定しているのではなくて、音色とかの方が多かったなぁと思いますね。

小塩　パソコンで組んでスタートを押したら鳴るというのではなくて、DSのデータに落として、DSで鳴らして、ちょっとおかしかっただけでももう一回パソコンでデータを修正してDS用のデータに落として、というサイクルでずっとやっていくのがきつかったですね。

内田　基板ベースでやるときは昔からそうだよね。今はほとんどストリームで鳴らせちゃいますが、今でも携帯機の場合は容量が厳しいという局面があるので、内蔵音源で作り込む作業はありますね。

小塩　ある程度DSの音源の特性とかスピーカーの特性とかを頭に入れて、多分こうしたらこうなるだろうという予測のもとにデータを作る。そして実際に流してみて、「あ、違った」とか「これは合ってた」とか探し出すのがすごく大変でした。

アオキ　我々現場からのリクエストが厳しかった、というのもあるんですよ。ヘッドフォンで聞けばカッコ良く聞こえるのが当たり前であって、剥き身のスピーカーで聞いたときにノれるかノれないか、というところをすごく重視したんですよ。

（次ページへ続く）

付録DVD 収録コンテンツ

THE NAGOYA ATTACK!!
SPACE INVADERS 30th Anniversary PV/
SPACE INVADERS EXTREME AUDIO CLUSTER Sample Track



『スペースインベーダー』の代名詞ともいえるテクニックのひとつ「ナゴヤ打ち」が、『SPACE INVADERS EXTREME』で「ナゴヤアタック」として生まれ変わった！　付録のDVDには歴史を感じさせる元祖ナゴヤ打ちのほか、「SPACE INVADERS 30th Anniversary PV」も収録しているぞ。必見！

アルバムとRyu☆
「SPACE INVADERS EXTREME AUDIO CLUSTER」

ZUNTATA RECORDとしては実に2年ぶりの新作となるDS版『SPACE INVADERS EXTREME』のサウンドトラック、「SPACE INVADERS EXTREME AUDIO CLUSTER」。新サウンドシステムの「インタラクティブサウンド」を凝縮した、ZUNTATAサウンドの"今"を楽しめる一枚だ！　リミックスを手がけるゲストとして、小塩さんと親交の深い『ビーマニIIDX』シリーズでもおなじみのRyu☆さんも参加。その「ExtrEmE -Ryu☆Remix-」は付録DVDにサンプルが収録されているので、ビーマニっ子もぜひ聴いてみよう！



SPACE INVADERS 30th ANNIVERSARY

スペースインベーダー 30周年企画

ZUNTATA VS. 開発

これはZUNTATAの曲じゃない

——ゲームの売りをあえて一つ挙げるとすれば？

アオキ　エクストリームは自分が欲しかった『短い時間で遊べる』ゲームなんです。自分はそういうアーケードゲームテイストなものが好きなんですよ。『スペースインベーダー』自体がもともとアーケードゲームということもあって、我々アーケードゲームの開発をしていたスタッフにとって集大成と呼べる『スペースインベーダー』が完成したんじゃないかと思いますね。そこがアルカディア読者には一番伝わりやすい売りです。

——ZUNTATAの音作りのポリシーや方向性を教えて頂けますか。

小塩　ZUNTATAには何人かメンバーがいて、それぞれのポリシーのもとにやっています。私がポリシーにしているのはプレイヤーにとって気持ちがいい音。BGMだけじゃなくて、効果音とかとうまく調和して気持ち良さを与えてくれる。これがすごくいい形で実現したのが『エクストリーム』だと思うんですが、そういうものを僕はずっと目指しています。

——ZUNTATA全体としての統一性はあえて「ない」という感じなんですか？

内田　気持ち良ければ、だよね。あと、曲を作った時にウチのメンバーの中で聞いてみてよくある発言が、「こんな普通なのいらないよ」だったりするんですけれど（笑）。「ZUNTATAの曲じゃないでしょ」とリテイク出すことはありますね。

小塩　それはちょっと困るときもあるんですけれどね（笑）。エキセントリックな曲ばかり書いてると、結局それが普通になっちゃう。さらにそれよりも……と繰り返しちゃうんで、そこはメリハリをつけて。ポイントの曲は意外性へと向かっていくんですけれど、その中にオーソドックスなタイプの曲を入れたりとか。

内田　「これ前のゲームのあの曲に雰囲気似てるよね」とリテイク出すこともありますね。やっぱり毎回何か新しい要素が入っていかないと、ZUNTATAというブランドも成長しないと思ってますので。ファンが抱いているイメージもあるとは思うんですけれど、それをどんどん成長させていかないと。そこで固まっちゃったらおしまいなんです。「ZUNTATAっていろんなことをやるんだな」と思って頂きたいんです。

小塩　それが方向性ってことで（笑）。

——今後の活動予定や希望などはありますか？

小塩　私個人の話でいえばZUNTATAの諸先輩方の伝統……まあ僕が勝手に伝統だと思ってるのかもしれないですけれど（笑）、やっぱりシューティングですよね。そこに挑戦していきたいなあという気持ちはありますね。

アオキ　『スペースインベーダー』もシューティングですから（笑）。

小塩　アーケードで、ということですね（笑）。アーケードのシューティングって今でも根強い人気があって、曲もいろんなところで「あのシューティングのはいい」とか聞きますからね。そういうのにちょっと憧れますね（笑）。

内田　そればかりというイメージではなくて、あくまで登竜門的なところだよね。

小塩　アーケードでいえば一番はそれですかね。ちょっと前まではキャッチャーマシンをやりたいというのもあったんですけれど、キャッチャーはもうやっちゃったんで。

——AOUショーで参考出展された『カプリチオフォース』ですね。

内田　かなり珍しい歌うキャッチャーマシンですよ。女性ボーカルが歌ったりしゃべったり。ゲームセンターに出たらぜひ聞いて頂きたいです。

小塩　ちなみに歌詞の一部は僕が書いたんですよ、「フォースな奇跡」（笑）。

内田　あの歌詞は結構良かった。

小塩　実際、僕はすごくキャッチャー好きなんですよ。ゲームセンターに行けばキャッチャーやってて、「奇跡が起きないかなぁ」と。で、「フォースな奇跡」だと。ほんとですよ（笑）。

——では最後に『SPACE INVADERS EXTREME』のユーザーのみなさんと、まだ遊んでいない人に一言。

アオキ　今回はリメイクタイトルとしては正直失敗した部分もあると思います。というのも原型以外は殆どオリジナルになってしまい、その分時間も掛かってしまいましたしスタッフにも苦労をかけた。自分の立場的にはもっと効率的に作ることを求められるので、そういった意味で失敗かなあと。でもその分作り込みには自信がありますので、ぜひともプレイして頂きたいですね。

小塩　プレイされている方には、一曲一曲を本当に細部まで細かく魂を込めて作り込んでいるので、ぜひ全ステージ制覇を目指してください。まだ遊んでいない方は、ストレス解消に遊んでほしいです。本当に気持ち良くなれるゲームなので、仕事とか社会生活に疲れたらぜひ遊んで頂きたいと思います。

内田　遊んでくださっている方は面白いと思って頂けていると思うのですが、ご存じないユーザーさんも結構おられると思うんです。ぶっちゃけた話、自信作なんですよ。現場で意見をぶつけ合って出来上がった、総合芸術品みたいなイメージ。"インベーダーゲーム"という先入観は捨ててプレイしてみてください。そうしたら自分の思っていたインベーダーとは違ったイメージを抱けると思うんですよ。確かな手応えを感じることができるタイトルになっていると思いますので、ぜひ食わず嫌いはせずに遊んで頂けたらと思います。

アオキ　私が言うべきことを全て言って頂いてありがとうございます（一同笑）。

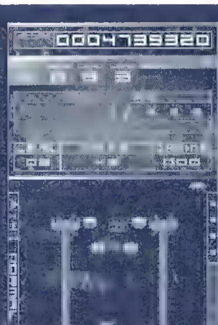
小塩　アンチZUNTATA、やられました（笑）。

——本日は長い時間ありがとうございました。

（2008年7月新宿タイトーにて）

家庭用インベーダー

30周年の今年はさまざまな"インベーダー"たちが登場していくぞ。そんな中、今回取り上げたDS版『SPACE INVADERS EXTREME』ではプレイ状況により変化していくBGMや、ゲームと同期した効果音が印象的。自ら放った効果音がシンクロしていく爽快感は斬新なモノになっているぞ。またPSP版ではクラブシーンを席巻するアーティストたちが楽曲を提供。さらにWiiウェアでも今夏『SPACEINVADERS GET EVEN ～逆襲のスペースインベーダー～』が配信予定だ。今回はDS版とPSP版を読者プレゼント！　詳しくは006～007ページへ。


プレイ状況に合わせて変化していくインタラクティブサウンド。これが30年の進化だ！


クラブシーンで活躍するアーティストたちとのコラボレーションが実現。まさに30周年記念。


『逆襲のスペースインベーダー』では、なんとインベーダーを操って地球を侵略していくのだ。

ロゴタイプと共に進化するZUNTATA

昨年結成20周年を向かえ、今なお進化を続けるタイトーサウンドチームZUNTATA。そのロゴもまた時代と共に変わり続けているのだ。ここではロゴの変遷と共に、ZUNTATAの歴史も順を追ってたどってみよう。

1987年、『ダライアス』のサウンドトラックと共に初めて「ZUNTATA」という名前は世に出ることになる。その際に使われていたのが一番左のロゴだ。ちなみにこのLP盤、今回お話を伺った内田さんの席の後ろに現在も飾られているとのこと。

その後、ほどなくして使われることとなった二代目のロゴ。往年のゲーマーにはかなり馴染みが深いのでは？　ライブ会場での「ズンタ！」コールや、アルバム「ヌーベルバーグ」では独特の世界観も話題になっていた。

その個性もすっかりと浸透した1996年、自社レーベル「ZUNTATA RECORD」を立ち上げる。それと同時に生まれたのがガラリとイメージの変わる三代目のロゴだ。この時代には従来通りの精力的なライブ活動に加え、名作のアレンジ盤なども数多く発売されている。『電車でGO！』から生まれたユニット「ZUNTATA-J.A.M.」をはじめ、新たな試みも多く見られた。

そして2007年、ZUNTATA結成20周年の年に気持ちも新たに作られたのが現在のロゴ。三代目に見られた「RECORD」の文字があえて消され、ZUNTATAとして幅広く活動していこうという意思が表れている。今後のアルバムは「ZUNTATA RECORD」のほか「SWEEP RECORD」とも協力し、ユーザーにとってより良い形で音楽が届くようにしていくという。最新作「電車で電車でGO!GO!GO! れぼりゅ〜しょん」もこの夏SWEEP RECORDより発売される。今後のZUNTATAに注目だ！

ZTT
ZUNTATA

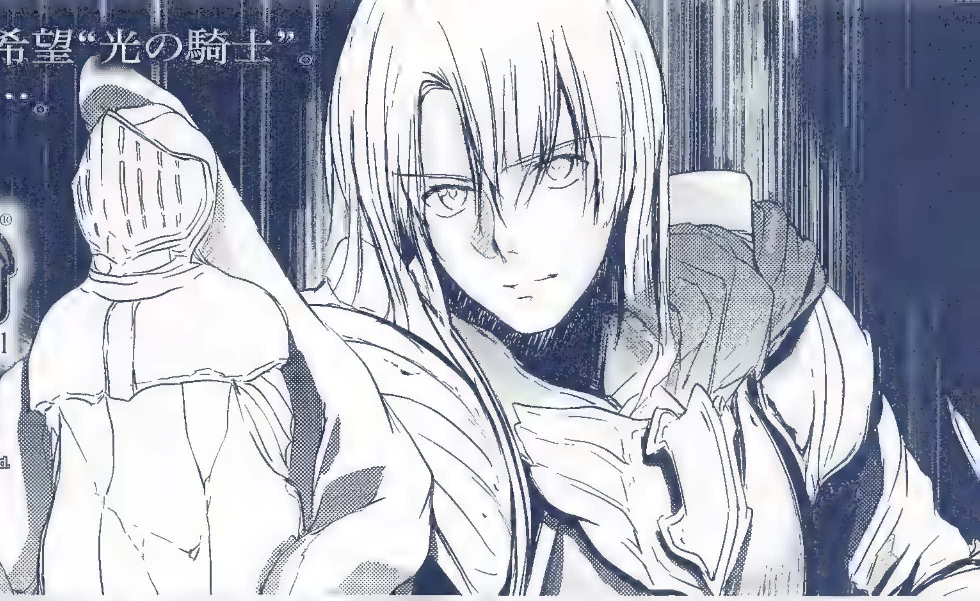
ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM

ZUNTATA
RECORDS

ZUNTATA

幽閉の塔に遺された一縷の希望“光の騎士”。
彼は皇子に何を遺すのか……。

悠久の車輪®
Eternal Wheel
Heritage



作：葉木統文　絵：タケシマサトシ

第一話　光の騎士

陽はすでに落ち、連なる石柱に取り付けられたカンテラの群れが、大広間にオレンジ果皮色の光を投げかけている。
「チェックメイト」
「……っ!?」
アレキサンダーはテーブル上のチェスボードを凝視し、次いで、唇を噛み締めながら真正面を睨めつけた。
「ははっ、皇子、わたしの龍を獲ったことで油断しましたな」
対面に座るソゥリスが朗々とした笑顔を返す。異名の“光の騎士”に相応しくも、輝きに満ちた顔様だ。
「……また余の負けか……なんと、兵士でチェックされるとはな」
「納得いかぬ表情ですな」
「ソルジャーは最も弱い駒ではないか」
「ははっ、兵士は動きに制限があるだけで、機動陣の要、それはまた実戦においても同じことなれば」
マントを上衣代わりにしたまま、ソゥリスが立ち上がる。
「……む……待て」
「決した勝敗に対して“待て”とは、いくら皇子とて、摂理に反しますな」
「そうではない、ふん、勝負を覆えしたいのではなく、先に余が獲ったこのドラゴンだが」
アレキサンダーの指先が、チェスボードの上に泳いだ。
「……なるほど……ドラゴンを意図的な犠牲にしたわけか、そうしておいて後陣のソルジャーで詰める。余の油断には違いないが、機動力と高戦闘力に富むドラゴンを強いて犠牲とするとはな」
「サクリファイスの戦法です」
「……？」
「我が王を死守すべき攻防ならば、どのような犠牲も惜しむことはありませぬ」
ソゥリスが笑い、横手の石柱からカンテラのひとつを引き出す。
「さあ皇子、とっくに就寝時間は過ぎていますぞ、もう寝ましょう」
「……もう一回だ、次が最後の勝負だ」
「まったく同じ台詞を、この対局の前にも聞きましたが」
「余の連敗ではないかっ」
カンテラの曙光が、アレキサンダーの幼さを残す横顔を浮き上がらせる。神聖帝国の正統なる王族ながらも、未だ十代半ば、王位継承の資格に値する年齢には達していない。
「余はまだ一度もそなたに勝てていない」
「記憶力がよいのは喜ばしいことです」
「ソゥリス、もう一回だ、もう一回で最後の勝負とする。勝っても負けても、それで寝室へと赴こう」
「明日もまた時間はあります」
「……時間か……」
アレキサンダーのマントの下に垣間見える白銀の甲冑プレートが、いかにも不機嫌そうに擦り合わされた。
「余には時間はいくらでもあるだろう、明後日も明々後日も、この先、何年間も！　それはそうだ、ふん、余はこの塔に幽閉されたまま出られないのだからな」
王が急逝して以来、継承者たるアレキサンダーは、辺境の地“薔薇の塔”で厳重に警護され続けている。
「なぜ余は帝都に戻れぬ」
「先王の死には不審な点も多く、また王族を狙う影々の存在は明らかだからです。数カ月前、皇子がこの塔に御送される途中にも、謎の軍兵の襲撃があったと聞き及びますが」
「……護衛の傭兵団が予想以上の腕利きで助かった。あの時の傭兵は、黒熊団か、ふん、それにしてもセキュリティガードに聖堂騎士団でなく傭兵集団を使うとは、摂政貴族たちが余を蔑ろにしている証拠ではないか」
王不在の帝国の政は、貴族議会、それに加えて、正教会の賢者会議によって担われている。
「傭兵による護衛案はカサンドラ公の立案であると」
窘めるようにソゥリスが言った。
「騎士団を使えば重要なものを運んでいると公言しているも同然、おそらくカサンドラ公は、見えざる敵の裏をかくために、傭兵を用いたのではないかと思われますが」
「……カサンドラ公爵か……父の葬儀の折には並々ならぬ世話になった」
カンテラの精油に含まれる虫除け剤の酸臭がアレキサンダーの鼻腔をくすぐる。
「皇子を想うカサンドラ公なれば、わたしが衛兵としてここに赴くことにも快諾し、騎士団長ダークを説得してくださりました」
「ソゥリス、そなたが帝都守護の任から外れることに、騎士団はずいぶん難色を示したそうだが……戦力がまさしく半減すると……」
「厨房の噂話でも聞き及びましたか、皆がわたしを買い被りすぎております。わたしひとりで騎士団の半分の力など、ははは っ」
「何をやってもソゥリスには敵わぬ、あながち嘘とも思えぬが……そなたがこの辺境の供としていてくれて、余は、嬉しい……」

「光栄の極み。皇子はいずれはわたしなど駒のひとつとして使う身なれば」
「バカな、駒などと、違うぞソゥリス、そなたはわたしの真の友として」
　アレキサンダーは前髪を振り、長身の騎士を怪訝に見上げた。
　話す時には、それが冗談でもなんでも、必ず相手の眼を真摯に見つめ返していたソゥリスが、この至近距離において、あっさりと背中を向けている!?
「軍馬です」
　向けられている背中から声が届いた。
「……何がだ？」
「数が多い」
　ソゥリスの語韻が曇る。
　その彫りの深い顔は、石柱の狭間にある弓兵用の窓に傾けられたままだった。
「……ふん……軍馬の群れが、この薔薇の塔に接近しているというのか」
　アレキサンダーもまた立ち上がり、長身の騎士に横並びした。
「どこにいるのだ？　余には何も見えんぞ」
　月は雲々に隠れている。塔の高みから覗く周囲は、漆黒の海原さながら、林も沼も闇夜に溶け、地形の起伏さえ定かではなかった。
「おそらく百騎強、中隊規模です」
「ソゥリスには見えるのか」
「馬鎧の鋲の響きです。わたしが赤子の時より聴き覚えた聖堂騎士団のものなれば、遠方より察することは容易くも」
「……我が騎士団か」
「それは相違なくも」
　ソゥリスの眉間に皺が寄せられる。
「このような夜更けに中隊規模の一団が訪れるとは？　この一帯には戦線は拡がってはおらず、そもそも指揮官は誰なのか」
「野戦演習の帰路、道に迷ったのかもしれん、なにしろ辺境だ。ソゥリス、傍輩が困っているならば迎え入れてやるべきであろう」

　薔薇の塔を背に、黄金色の甲冑が、軍馬の先頭集団と対峙していた。
「聖堂騎士団副団長の名の下、所属師団と来訪の目的を指揮官に尋ねよう」
　ソゥリスの声に呼応して、六頭の馬が蹄鉄の響きもしおらしく歩み寄る。馬上の騎士らは、フェイスガードを下げないままも、全員が剣の鞘を上向けていた。すぐには抜けない、抜く心づもりはない、という意表だ。
「その隊紋、七色爆風隊か、ならば指揮官は、虹の颪ハインサではないかっ」
　尋ねるソゥリスに耳打ちしたいかのように、六騎士がおずおずと近づく。
「部隊に何かあったのかハインサ、おまえとわたしの仲なれば、遠慮は無用——」
　ソゥリスの声はそこで消えた。
　向かい合う六騎士らも同時に消え去っていた。否、正確には、騎士らは火柱と化して四散していた。大蛇を連想させる劫火が大地を抉り、夜空を灼く。
　一瞬遅れて、耳を聾する爆発音が薔薇の塔を取り囲む世界全体に轟き渡っていた。

「フム、よもやソゥリスも、同胞の騎士らが導爆するとは思わなかったようだな」
　鉄鋲が連なるフェイスガードをしゃくって、ハインサは爆煙が拡がる前方を見やった。
「大袈裟なことを」
　隣の馬上で、貴族服の男が舌打ちする。
「ハインサ中隊長、貴下の精鋭は百強もあろうに、このような森仕込みの魔導を使わずも、一気に斬りかかれば瞬殺できように」
「男爵は貴族会議にありながらもトーガ大河の海戦報告をお読みになっていないようだ」
「儂は人民の福祉管理担当なのでな」
「トーガ大河の海戦では、ソゥリスは単身で斬り込み、千の敵を滅して敵旗艦を制圧したのですぞ」
「ひとりで千人の敵兵を斬ったと？　くだらん、功欲しさの偽証を聞きたいのではない、儂が言いたいのは、このような大爆発を起こして、皇子に行動を知られてしまうということだ」
「この行動における驚異はソゥリスのみ、それさえ封じれば目的は完遂されたようなもの」
　なおも轟々と渦巻く爆煙の奥に向けて、ハインサは剣を振り上げた。
　背後の軍馬が一斉に薔薇の塔へと突進する。
「ま、待たれい、おい、待つのだ」
　馬蹄の震動の中で男爵が叫んだ。騎士たちはもちろん待たない、大量の土埃だけが男爵に次々と返礼していく。
　ハインサは横目で薄く笑った。
「もとより男爵殿は“公”のお目付役、つまりオレが約束を果たすか、査察官としての同行、中隊を指揮する権限はありませんな」
「だから儂は攻撃が大袈裟すぎると先程から言っておるのだ、外部に漏れたらどうする」
「意味がわかりませんな、フム、秘密裡に行動すべきだということでしょうか」
「そ、それはそうだろう」
　薔薇の塔の門が破壊される音が響く。
「秘密裡とはなぜに？　まるで皇子を暗殺するような口ぶりではありませぬか」
「……そのための行動では」
「男爵も聞き及びのはずです“一生公務ができない怪我で十分だ”と。皇子を亡き者にしようなどとは、心優しき“公”は考えておりませぬし、また殺せという命令も断じて受けておりませぬ」
「し、しかし、このような大袈裟な攻撃では、外部に漏れてしまう」
「フム、使用人、衛兵を殺すなとの命令は受けておりませぬが」
　ハインサの声に、男爵は眉を上下させた。
「皆殺しにするつもりか。だが皇子はどうする、殺さずにいて儂らの顔を覚えたままでは」
「両眼を潰し、喉を潰し、あとは両手首の切断でしょうか。見えず声も出ず、かつ筆記もできなければ証言方法もなく、フム、公務を続けることに関しても難しいでしょうな」
　男爵はやっと笑った。

　回廊が激しく震動し、石柱に連なるカンテラが床へと雪崩れ落ちる。炎を纏う精油が、レミングの行進さながらにアレキサンダーの足元を走り出していた。
「ソゥリス！　ソゥリスを助けろっ」
「皇子様、上階へと避難を」
　奥手の階段口から衛兵が叫ぶ。
「余はいい、ソゥリスの救護に出向け」

Pickup Character
ピックアップキャラクター



黄金の羽ソゥリス
【神聖帝国アルカディア】
アビリティ、スキル、召喚獣カスタマイズ、すべてが守る能力に特化したソゥリス。もちろん、ダーク、アレキサンダーと同デッキに入れたいところだが、このキーパー三人のデッキで勝てるかどうかは……。

アレキサンダーは唇を切れるほどにも噛み締めた。弓兵用の窓から垣間見た光景は最後は、噴火とも思われる大爆発だ。あれは魔法の一種なのか、そのような術が神聖帝国にもあるのか、いや、問題はそんなことよりも……。

「……余の責任だ」傍輩が困っているならば迎え入れてやるべき、などと言ったために、ソゥリスはそれに従って、あの敵陣の前にただひとりで！

「医療兵を呼べ、どうした衛兵っ」

階段口に立つ衛兵は返事をしない。

「余の声が聞こえんのか」

「それは聞こえんでしょうな」

頽れる衛兵の背後からの声だった。

階段口から黒煙が噴き上がる。倒れた衛兵の背中から剣をゆっくりと引き抜き、鉄錆も禍々しい甲冑騎士が、アレキサンダーに向けてフェイスガードをしゃくる。

「フム、防城戦の場合には、まず隔壁の閉鎖、次いではトラップの発動です。医療兵の手配など後の後、幽閉生活においては攻防戦術の学習時間もたっぷりとあったでしょうに」

「……我が騎士団に扮装しての襲撃者か」

「一～二名の扮装ならともかく、百余名分もの正規騎士団の鎧と軍馬を調達することは不可能であろうと、フム、少し考えれば」

「紛れなき聖堂騎士団だというのか!?」

鉄錆の甲冑が疾駆した。瞬間移動としか思えない速度だった。

アレキサンダーのすぐ眼前で、刃の燐光が激しく飛び散る。

「フム、これは意外、剣を使うにしても貴族社会にありがちなダンス遊戯と思いきや」

襲撃者の刃面は、アレキサンダーが瞬発したソードによって止められていた。

「予想外に鋭い切尖、フム、ソゥリスから教えを受けたというわけですかな」

「……何者なのだ」

重なり合うソードが押される。

相手のほうが剛力では上手だ、このままでは押し斬られてしまう。

アレキサンダーはソードを引いた。敵の剣先が勢い余ってつんのめる。だがアレキサンダー自身は身を引かず、鉄錆のフェイスガードに向けてアーマーの肘を叩き込んでいた。

すかさずソードを斬り上げ、炎が飛び散る大広間に後退する。

「フム、いい腕だ、剣先に身を接しつつ相手に肉迫する度胸も見事だ。だが惜しむべくは剛力不足、未だ剣技不足といったところで」

鉄錆のフェイスガードがしゃくられた。



「中隊長、下階は完了です」

階段口から黒煙が湧き、仲間と思われる同種の甲冑軍団が姿を見せる。

「……なんだ……何が完了したのだ？」

尋ねるアレキサンダーの前方には、十余名の騎士が立ちはだかっていた。

「フム、皇子の味方はこの塔にはもう誰もいない、ということです」

「……いない？　衛兵は全滅ということか」

「衛兵だけが味方ではないでしょう。厨房、配膳係、空調管理、湯浴み、皇子様のお世話は大変ですな」

「……待て、厨房は非戦闘員だ、年老いた婆様もいる。見逃してやってくれ」

「たった今“完了”の報告を受けたばかりで」

「……殺したのか」

「味方は誰もいない、と言ったはずですが」

「きさまっ！」

アレキサンダーの白銀の甲冑が奔る。

たちどころにソードを叩き落とされた。鉄錆の軍団が白銀の手足を押さえる。問答無用の勢いで、皇子は床面に捻じ伏せられていた。

「フム、拷問ではありませぬから。苦痛は一瞬、鎮痛剤もありますので御安心を」

刃の輝きが迸った。

迸る輝きとともに、皇子を押さえつけていた甲冑の群れが大きく仰け反る。

床で燃えるカンテラの反射を受け、輝きはさらに眩く、そしてゴールデンシャインの人型となってアレキサンダーの眼前に迫り上がっていた。

「光の騎士、参上っ」

「……ソゥリス」

「皇子、御無事で」

白銀の甲冑を引き上げつつ、金色色の騎士は、鉄錆のフェイスガードを睨んだ。

「フム、華麗に参上というわけか、ソゥリス、よくも無事だったものだな」

「微かな樹木の香りで直前に察した、神秘の森の魔導か、ハインサ、部下を平然と火柱にするとは」

「おまえと仕合うのはガキの頃以来か、そういえばオレは一度も勝ったことがなかったな」

フェイスガードの騎士が剣を構え直す。

すぐ横から疑問符を投げかけるアレキサンダーに、ソゥリスは短く返した。

「わたしの従兄弟です」

両刃の大型剣グラディウスを下構えに、ソゥリスの片手が皇子の躰を後方へと押しやる。

「なぜだハインサ!?　おまえはこのような非道に身を委ねる男ではないはずだ」

「……フム……」

「何があった、わたしに説明しろ、血の繋がった傍輩ではないか。何があろうと必ずや力となってやる」

「オレは逆らえないんだ」

「人質か、弱味でも握られているのか」

剣を下げたまま、ソゥリスは鉄鋲の騎士へと近づいていた。

「フム、そのどちらでもない」

ハインサもまた剣先を力無く下向ける。

「どういうことだ？」

「あの御方の"車輪(ホイール)"の力だ」

返される声が不規則に揺れた。

「ホイール？　伝説の車輪のことか、３００年前の車輪大戦の!?」

「あの御方の車輪には"強制"の力が」

ハインサが片膝をつく。肩が震え、声音には嗚咽が入り混じっているようにも感じられた。

「説明しろ」従兄弟の肩に手をかける。

ハインサが剣を落とした。

ホッとした表情とともにソゥリスはさらに顔を寄せ、次の瞬間、吐血していた。

「説明はしたさ」

ゆっくりとハインサが起き上がる。その手先には暗器の刺突剣(エストック)が握られ、錐状の先端がソゥリスの喉元に埋没していた。

「だから、逆らえない、と説明しただろう」

「ハ、ハインサ……」

「血族だからと油断したか、それとも剣を手放したから安心したのか。敵に対しては闘神でも、仲間には妙に心を開くのがおまえの欠点だ」

黄金色の甲冑が崩れる。

「フム、動けないか、しかし香りは感じるだろう。その刺突剣には神秘の森の鬼樹から精製した毒汁(バナム)が塗られているからな。このバナムは解毒不能、ほんの数瞬で死に至る」

フェイスガードが階段口にしゃくられた。

「陛下で何名がソゥリスに殺られた？　残存兵力はここに集結し、最終完了の――」

閃光がハインサのフェイスガードを寸断する。

「フ、ム!?」

ソゥリスが立ち上がっていた。

首元から無遠慮に流れる血が、黄金色の甲冑を斑色に染めている。

「なぜ動ける、ソゥリス、あのバナムを受けて動けるはずが――その大量の血――自ら喉を切って毒を掻き出したのかっ」

階段口から鉄鋲の騎士たちが駆け寄る。

「総員でかかれ、黄金の羽ソゥリスは死に急いでいる、毒と大量出血、今なら見習い兵でも勝てるぞ」

それは誤った判断と命令だった、とハインサが考え直すことはなかった。

ソゥリスのグラディウスが、後退するハインサの頭蓋を兜ごと叩き割る。血飛沫を盛大に撒き散らし、ゴールデンシャインの旋風が鉄鋲の騎士たちを千々に断ち切っていた。

地響きとともに、石壁のあちこちから黒煙が滲み出ている。

鉄鋲の騎士たちの屍体が累々と折り重なる奥で、アレキサンダーはソゥリスを抱き起こそうと渾身の力をこめていた。

「わたしの陛下……」

「ソゥリス、勝手に死ぬことは許さんぞ」

「は…ははっ…サクリファイスの戦法です」

「冗談はよせ、眼を開けろソゥリス」

「……逃げ…貴族服…男に…気をつ…け……」

「すぐに薬を探して来る」

「陛下は……必ずや……素晴らしい王に……」

「ソゥリス!?」

支えている甲冑が不意に重くなった。

アレキサンダーの心臓が見えざる黒い腕に鷲掴みにされる。

光の騎士の躰から、たった今、何かが抜け出した。それがわかった。とてもとても重要なもので、抜け出してしまえば、もう二度と元の躰には戻らない。

強いて喩(たと)えるならば――それは――輝きの羽撃(はばた)きであり、実現した希望、達成された夢、そしてまた、これから手に入れるべき未来の瞬きであった。

しかし、もうソゥリスの躰には戻らない。

「余とともにいると言ったではないか、余の旅の供をすると！　まだ旅は始まっておらん、それなのに、それなのにソゥリス、ソゥリス、ソゥリス、ソゥリス、返事をしてくれ」

永遠の奈落に落ちていく小石の虚ろな響きのように、アレキサンダーは叫び続けていた。

「ソゥウウウリィィィィィスゥウウウウ」

To Be Continued



バチャッ子インフィニティ5

ついに『VF5R』稼働開始!
闘劇'08決勝大会も迫る!!

待望の新作『VF5R』が稼働！　今号は付録で技表小冊子、そして大ボリュームの攻略記事を掲載しているので、併せてヨロシク。そして、闘劇'08決勝大会もすぐそこまで迫っているぞ!!

EVENT

アルカディア&セガPresents
「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」7月の結果と次回予告

今月は、二日間開催になって二度目のぶらり組み手、北海道は新道の結果を掲載。

シングル戦のぶらりバトルトーナメントを制したのは、ビートライブカップの活躍も記憶に新しい「新道ジャッキー」のラウ。ランダムタッグバトルでは、決勝でその「新道ジャッキー」チームを倒した「札幌ショウタ」(シュン)&「無駄な努力好@撃沈艦」(ブラッド)のチームが、見事優勝を飾ったぞ！



ぶらりバトルトーナメント優勝は「新道ジャッキー」(ラウ)。特別称号"熊殺し"をゲット!



ぶらりランダムタッグバトル優勝は、「札幌ショウタ」(シュン)と「無駄な努力好@撃沈艦」(ブラッド)。

■勝者コメント

※ち:ちび太に勝利　ゴ:ゴージャスに勝利

リングネーム	キャラ	コメント
レジェンドカツヤ	カゲ ち	がんばったお 、(＾ｖ＾)／
Bobじいさん	シュン ち	ヤクザじゃねえよ!!
N　悦　K	アイリーン ち	ゴージャスが良かったな……
ナチ卍J	ジェフリー ゴ	ちび太もゴージャスも倒した
平岸影	カゲ ゴ	笑止
サンローゼ会長	ブレイズ ゴ	エルさん最高～
素人	カゲ ち	年とりました

バーチャ界 ちび太が行く!
ぶらり「組み手」の旅

■WINNERS ～今月の勝者たち～



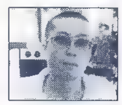
レジェンドカツヤ



Bobじいさん



N　悦　K



ナチ卍J



平岸影



サンローゼ会長



素人

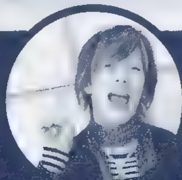
※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

■8月の予定　※次回は『VF5R』稼働を記念して、スタープレイヤーが全員集合!

開催日時	店舗名	店舗HP
8月23日(土) 14:00～ 8月24日(日) 14:30～	池袋GiGO(東京都豊島区)	http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

※イベントスケジュール、ルール等の詳細については、以下でご確認ください。
『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ　http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal
ちび太通信



最近は『VF5R』のロケテストに組み手イベントに大忙しのちび太でっす！　今月は、ついに始まるVFRカップ戦の情報をお届けしますね☆

「2008ダイオウCUP(第15回ダイオウ杯5on5)」開催!

関西エリアの初優勝で新たな歴史が刻まれた第9回BT杯。その余韻にひたる間も無く、新たな闘いが早くも開催される運びとなった。ご存じ、"VF東海の聖地"こと「ゲームセンターダイオウ」にて『VF5R』を使った最初の団体戦「2008ダイオウCUP」の開催が決定！　大幅な調整が加わった新作で、果たしてどんな闘いが生まれるのか!?　ぜひ参加して、その目で確認せよ！

【大会概要】
■大会名：2008ダイオウCUP
■大会日時：2008年8月31日(日)
■開催場所：ゲームセンターダイオウ(058-274-3291)
■開催住所：〒500-8367 岐阜県岐阜市宇佐南3-7-5
■大会形式：5on5勝ち抜き戦　大会ルール：じゃんけんにてコンパネor後決め／チーム内3キャラ使用など
■エントリー：ホームページにて事前Webエントリー
※大会の詳細はダイオウHP(http://www.daioh.bz/)またはVFR HP(http://www.beat-tribe.jp/)にてご確認ください。



2008年VFRが、ついに開幕！　今年は『VF5R』で、どういった名勝負・迷勝負が繰り広げられるのだろうか!?

よもやまインフィニティ

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

アルカディアデータベース
ARCADIA DATA BASE

2008年6月16日〜7月15日

ビデオゲームランキング

第8位　Fate/unlimited codes



新作格闘ゲームでは、『Fate/unlimited codes』が8位にランクイン！　原作の白熱したバトルシーンが再現されており、爽快感のある連続技が見どころとなっている。

メーカー　カプコン
ポイント　150.8

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	352.6
2	[illegible]	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	324.3
3	[illegible]	アルカナハート 2<エクサム>	217.2
4	↑	MELTY BLOOD Act Cadenza<エコールソフトウェア>	184.3
5	[illegible]	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	168.9
6	NEW	怒首領蜂 大復活<ケイブ>	164.4
7	[illegible]	GUILTY GEAR XX ΛCORE<[illegible]>	160.7
8	NEW	Fate/unlimited codes<カプコン>	150.8
9	[illegible]	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH<SNKプレイモア>	112.3
10	[illegible]	Virtua Fighter5<セガ>	108.1

ビデオゲームランキング [illegible]

第4位　LORD of VERMILION



稼動前から高い注目を集めていた本作。ゲーム自体の面白さだけでなく、豪華イラストレーターによる描き下ろしイラストは、全カードを集めたくなるほど魅力的なカードばかりだ。

メーカー　スクウェア・エニックス
ポイント　186.5

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	[illegible]	pop'n music16 PARTY ♪<KONAMI>	288.2
2	→	beatmania ⅡDX 15　DJTROOPERS<KONAMI>	232.[illegible]
3	[illegible]	機動戦士ガンダム 戦場の絆<[illegible]>	204.1
4	NEW	LORD of VERMILION<スクウェア・エニックス>	186.5
5	[illegible]	麻雀格闘倶楽部6<KONAMI>	166.3
6	[illegible]	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4<セガ>	151.4
7	[illegible]	三国志大戦3<セガ>	135.9
8	[illegible]	BASEBALL HEROES 3 <コナミ>	121.2
9	[illegible]	ハーフライフ 2 サバイバー Ver2.0<タイトー>	117.1
10	[illegible]	太鼓の達人11<バンダイナムコゲームス>	102.7

協力店舗（50音順）

アムネット五反田店	[illegible]	☎ [illegible]
大久保アルカディア[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
[illegible]	[illegible]	☎ 03-6909-4776
[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011-751-9772
サブカルチュア	[illegible]	☎ 092-922-6616
[illegible]センター	[illegible]	☎ [illegible]
[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
チャレンジャー ABABA 天神橋店	[illegible]	☎ [illegible]
[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
[illegible]	[illegible]	☎ [illegible]
モンキーハウス本館	福岡県福岡市早良区曙2-9-9ゲームセンター　モンキーハウス	☎ 092-[illegible]-6671

てあたりしだいゲームリスト

2008年7月15日現在

●2008年8月稼動予定のタイトル			
のびてけ!ビヨンビヨン大作戦	KONAMI	体感型ビデオ	8月予定
●2008年9月稼動予定のタイトル			
RAMBO	セガ	ガンシューティング	9月予定
トラブル☆ウィッチーズ アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング	9月予定
MELTY BLOOD Actress again	エコールソフトウェア	対戦格闘	9月予定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	レース	9月予定
●2008年夏に稼働予定のタイトル			
MONSTER Ancient Cline	エクサム	対戦格闘	夏予定
Virtua Fighter5 R	セガ	3D対戦格闘	夏予定

●2008年秋以降に稼働予定のタイトル			
すっごい！アルカナハート2	エクサム	ハートフル2D対戦アクション	秋予定
●2008年冬以降に稼働予定のタイトル			
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	カプコン	対戦格闘	冬予定
ブレイブルー	アークシステムワークス	対戦格闘	冬予定
Daemon Bride	エクサム	対戦格闘	冬予定
●2008年稼働予定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	2008年予定
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
ACE DRIVER 3 FINAL TURN	バンダイナムコゲームス	ドライブ	2008年予定
バルカンウォーズ	アトラス/エニーワークス	ガンシューティング	2008年予定

猿渡編集長の

特別回「心の扉」

房総ゲーセン狂騒曲 SPECIAL

100号というのは単なる号数である。しかし、そこにはさまざまな人たちの時間の経過があり、それはまさに歴史である。創刊から約8年、変化したもの、変化しなかったもの、また変わらなくてはいけないものとは？

さわたり「100号です」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、103号じゃがな」
さわたり「おぉーっと、それはガチ刊行号数で、100号というのは月刊アルカディアになって通巻が振られてからです」
ぶっちゃけ先生「それはともかく、100号で何年なんじゃ？　ぶっちゃけ」
さわたり「ぶっちゃけるまでもなく、8年と少しってところですかね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、この8年はさまざまな変化があり、振り返ると二世代前くらいの印象じゃな」
さわたり「確かに、波というか起伏があったことは確かで、時代の流れとして加速度的な動きを感じましたね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、創刊したころは少しは良かったんじゃが、2000年の年末あたりから業界的に陰りが見え始めたしな」
さわたり「というか、やっぱり不作と豊作の波があることは確かで、ヤバイ時期に突入して、このままヒット作が出ないまま長期間推移するんじゃないか、という不安感はありましたね。とはいえ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、過去の事例からすれば、それが一過性の状況だったりするわけじゃが、不安になるわけじゃな」
さわたり「はい」
ぶっちゃけ先生「しかし、『ギルティギア ゼクス』という、非常に21世紀型対戦格闘の登場はゲーメストからアルカディアへの進化に伴う目新しさじゃったな」
さわたり「そうですね。『ギルティギア ゼクス』は創刊号で取り上げて話題騒然で、そこからリリースまで相当時間があったような気がしますが、ゲーメストが80年代から90年代にかけての雑誌なら、ギルティこそアルカディアの時代のゲームという感じでしたね」
ぶっちゃけ先生「その後、対戦格闘ゲームが活況を呈し、ネットワーク対応のサテライト型マスビデオが流行し出し――と、時代の流れは早いもんじゃな、ぶっちゃけ」
さわたり「そうですね。90年代の影響を受けつつも、2000年に入ったならではの変化を期待していた初期。そして対戦格闘ゲームとサテライト型マスビデオが21世紀的な側面で人気を博した中期。そして現在と世代を経てきた感はありますよね」
ぶっちゃけ先生「そう言えるだけ世代交代感はあるようじゃが、ぶっちゃけ」
さわたり「どう転んでも時代は動いているわけですが、4年に1度は新ハードが出て、パラダイムシフト感を作り出せる家庭用ゲーム市場とアーケードゲームは違います。本質的に、アーケードの魅力の変質は、急速過ぎるような気もします」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、プレイヤー気質、店舗の在り方、ゲーム内容、これらがしっかりかみ合っていれば、いつの時代もアーケードはアーケードであり続けるわけじゃな」
さわたり「ぶっちゃけ、ね」

アーケードゲーム雑誌の編集を始めて、来年で約20年になる。今まで、さまざまな価値観に出会ってきた。80年代末から1990年にかけて、テトリスブームの終わり際から、シューティングやアクションゲームに陰りが出てきた。そこに登場した『ストリートファイターII』から始まる対戦格闘ブーム。ビデオシステムや彩京、ライジング、ケイブなどのシューティングゲームを得意とするメーカーの登場。描画のポリゴン化と3D表示によるリアルなグラフィック。音楽ゲームによる新しいファン層の開拓など、90年代にはさまざまな価値観が生まれた。しかし、どの価値観も簡単に消え去ることなく、いまだに多くのファンや思い入れを持っているユーザーは多いだろう。

2000年以降、情報の氾濫と、その伝達速度が上がるにつれ、物事の消費を加速させていく。「ゲーム」は、結局のところ娯楽という名の消費活動であり、知的情報の処理と同義となりつつある。家庭用ゲームなどでも、エンディングまでのあらすじを知り、早解やダイジェストのムービーを見て、プレイした気になれる存在でしかない。時間や労力が無駄だと思えば、経験値やアイテムが詰まったアカウントやカードを買えばいい。そこには、もはや「ゲームだこ」という指先のシコリとは無縁の世界なのかもしれない。

アーケードゲームにおける経験値は、プレイしている自分自身にしか貯まらないからこそ、ひたすらプレイし続けた。プレイすること自体に多くの意味があった。戦績やランキングという答え合わせのための「手段」と化してしまうプレイであれば、それは単なる作業にしかならない。多くの名作と呼ばれるゲームは、「遊ぶ」という行為が、手段であり目的でもあった。その両面に価値観があったからこそ、時間を費やし、努力を惜しまず、熱意を持ってプレイすることができた。プレイしている時の恍惚感や高揚感は、情報では絶対に手に入らないものだった。文字列化できず、情報として伝達しにくい魅力だった。

そんな、定量化できず、果てしない目標こそ魅力だったアーケードゲームの変質。これを時代のニーズなどという頭の悪い言い訳で許していいものだろうか。別にレトリックな発想でも、温故知新的なことを言いたいわけでもない。ファミコンがPSを経てDSに至ったような変革は、ゲームセンターには存在しない。店舗の入り口に入り、お気に入りのゲームの空席具合や新機種を物色しつつ両替し、気持ちを店内になじませつつ、1プレイ目のお金を投入してく。こうした生活感自体は、ここ30年以上ずっと変わらない。それなのに、本質的なゲームの価値を、ここ数年だけ大きく変質させてしまった。今こそプレイヤー・店舗・メーカーの枠を超え、「アーケードゲームとは何か」を、考え直す必要があるだろう。



猿渡編集長のデスク（2008年7月21日撮影）

今すぐ買える!!

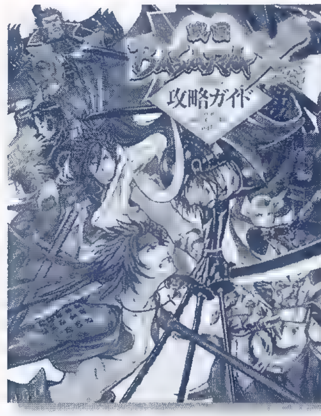
アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.61

戦国BASARA®X 攻略ガイド



定価：1,550円(税込)
雑誌コード：61956-25

好評稼働中の本作の魅力を凝縮したムックが絶賛発売中!! 本書では、個性的なキャラクターたちの紹介、グラフィック付き技解説、システム解説などのほか、対戦攻略や連続技を網羅。さらに、やり込みたいゲーマー必見のフレームデータなどのデータ面も充実！ これから対戦格闘ゲームを始める人にやさしく、バリバリの格闘ゲーマーも納得する充実の内容！ 本書で、戦国乱世を闘う知識を身に着けよう！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂voL.9



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-14

Vol.9では、好評稼動中の『戦国BASARA(R) X』と『アルカナハート 2』を、特集記事に加えてDVDにコンボ集を収録してプレイヤーをしっかりとフォローしています！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH Master Guide



定価：1,554円(税込)
雑誌コード：61955-69

各種システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説、対戦攻略、CPU攻略など、KOF'98UMのあらゆる情報を掲載。さらに、PS2版にも対応した1冊！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

ARCANAHEART 2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION



定価：1,300円(税込)
雑誌コード：61956-12

大好評稼働中の本作をムック化！ 上巻となる本書では、キャラクター紹介、グラフィック付き技解説、対戦攻略＆連続技の三本立てで、プレイに必要な知識を網羅！

次号予告

待望の稼働開始!! 徹底大攻略!!

STREET FIGHTER Ⅳ

(カプコン)

特別付録 アルカディア フロンティアーズ 小冊子

大人気タイトルを丁寧にしっかりと攻略!!

Virtua Fighter5 R

(セガ)

LORD of VERMILION

(スクウェア・エニックス)

注目の新作や稼働中のタイトルもしっかりとフォロー

ブレイブルー

(アークシステムワークス)

jubeat(ユビート)

(KONAMI)

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号2008年10月号は 2008年 **8月30日(金)発売予定**

予価690円(税込)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post_arcadia@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
10月号(2008年8月30日)への投稿もよろしくお願いします！
11月号(2008年9月30日)への投稿もよろしくお願いします！

各コーナーへの投稿締め切り

11月号/8月15日(金)必着
12月号/9月16日(火)必着

編集後記

●『アルカナ2』ムック、下巻の「アルカナハート 2 ライトバート ハートマチック コンプレーション（長くてスミマセン）」が発売中。アンジェリアの攻略や技データ集こそ載っていますが、それ以外の攻略はあえて切り捨て、その分ショートストーリーや各種設定、資料集などファンブック的な要素を詰め込みました。特にゲスト作家様&開発スタッフ様によるイラストギャラリーは、攻略畑の自分としては初めての試みだったのですが、いかがだったでしょうか。聖女たちの魅力がてんこ盛りなので、全技データ集が目当てで手にした人も、隅々まで読んでいただけると幸いです。もちろん、まだ持ってないアナタは即、ご購入を。（河野）

● 100号記念ってわけじゃないですけど、今号のアルカディアはDVD付き。十分楽しんでいただけましたでしょうか？　また8月15日からは年に1度の格闘ゲームの祭典「闘劇'08 FINAL」が開催されます。ぜひ遊びに来てください。（さわたり）

●闘劇'08の予選が終わって、いよいよ決勝ですね。8月15日から始まる闘劇'08FINALにはぜひ足をお運びください。選手が繰り広げる一度きりのミラクル、会場全体に伝わる感動の波、これは体験してみないと分かりません。（杉田）

●早100号。ひとえに読者あっての賜物です。これからも応援よろしくお願いします！　7月は本誌/闘劇魂/LOVに動画が付き、札魂も出る。8/15からは闘劇'08 FINALと、夏を盛り上げちゃうYO！（PSUり始めた霜電）

●もう100号か……。アルカディアといえばアノ船ですが、俺もヤッタラン辺りを目指して今後も精進しようかと。あと汽車乗って金髪のお姉さんに「宇宙の編集者は決してあきらめないものよ」って言われたい。（itakyo）

●『Fate/UC』が周りで大人気。次の闘劇タイトルに入れて！　という声も多い。というか、カレンはまだですか。『ストⅣ』は、ウメハラ氏のリュウを見られて感動。夏は格ゲーで決まりやね。（アイマスライブ→闘劇予定　&ぅ）

●ゲームの基礎からストーリーモード攻略、カードリストまで「ロード オブ ヴァーミリオン」をプレイする際に必要な情報がギュッと詰まった「ロード オブ ヴァーミリオン スターティング ガイド」絶賛発売中です！（野口）

●私事で恐縮ですが、今月を持って退職することに。快心の記事もあれば、もうちょっと頑張れたなというものもありましたが、楽しんでいただけていたら幸いです。これからはイチゲーマーとしてゲーセン通うぜ～。（上野）

●「闘劇'08 FINAL」も開催間近。「闘劇」未体験な方はぜひ会場に。極限までやり込んできた人たちのプレイに感動すること間違い無し。会場でも屋外でも閲覧可能なリアルタイム結果速報はアルカディアモバイルにて。（花澤）

●ニンテンドーDSに『三国志大戦・天』が登場。通信対戦にマナーレベルが追加され、電プチしてくる君主とはマッチングしなくなる様子。何気に重要な変更点だったり。安心して通信対戦ができそうです。（上田）

●ハイスコアでは、店舗集計復活の兆しが見えてきました。「トップスコアしか載らないから」っと申請をやめてしまった人も復活した際は、ぜひ自分のスコアを申請してみてはいかがでしょう。（金子）

●アルカディアの別冊『アーケードカードゲームコンプリート』にてWCCFが50ページの巻頭特集です。たくさんの方にご迷惑をお掛けし、何とか校了できました。皆さん本当にありがとうございました。（高瀬）

●ついにアルカディアも100号を迎えました。元は一読者に過ぎなかった自分が、記念すべき100号目の制作に携われたことを光栄に思います。今後もさらに面白い記事を作っていけるよう努力しようと思います。（井川）

●ずっとモニターを見ていたせいか首を痛めてしまい、頭痛や眼痛まで併発。仕事だから仕方ないね、と言えないくらいの激しい痛みに根をあげ、磁力付き首輪を導入。ゲームする時も首の角度はご注意ですぞ！（川中）

● 100号到達万歳!!　こういった節目に立ち会える機会を得ることができ、闘劇魂とカードゲームコンプリートが本誌と同時進行。疲れました。リフレッシュに、ゲーセンへとストⅣをプレイしに行きたいです。（村松）

●はじめまして！　今月から編集に携わることになりました松浦と申します。ゲーム雑誌の編集は初めてなので分からないことがいっぱいですが、読者の皆様を楽しませるため、日々精進していく所存！　よろしく！（松浦）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貴宏／上田 裕生／金子 拓真／高瀬 康次／井川 史也／川中 勲人／村松 裕也／松浦恵介
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／一姫二クマ太郎／イトシュン／上原 利之／MVP／OYZ／が一くん／カイゼルちくわ／門井 信樹／栗田／九辺礼／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／KYO／極限堂／ケンちゃん／ゴージャス／C-LAN(トリスター)／庄司卓／ジョセフ／スカ／ずるずる／タケヤマ／ダディ木村／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／タンカー／ちび太／伝説のオタク／ナポレオン／ニクマン／ぬのまる／ねむにゃん／ノイ／パチ／花田／ハメコ。／パワー／fan114／蕪木統文／マッハ／マッハ晶／マンモス丸谷／矢永／よるよる／ラオウ／ロケット
■制作協力：株式会社アークライト　片岡大輔（編集）／田頭恒太（編集）／桃忍者（ライター）／柳生詳史（デザイン）
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ：Studio T（五十音順）／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤 コーキ／桜みさき／森茶／湯川真
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

月刊アルカディア 9月号［No.100］COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.099

第9巻 第9号 通巻第100号 平成20年9月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-09

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は6～7ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア8月号[No.99]アンケート対応番号

1	100号記念読者プレゼント
2	付録DVD収録コンテンツ解説
3	すっごい!!アルカナハート2
4	Daemon Bride
5	MONSTER Ancient Cline
6	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
7	ブレイブルー
8	ストリートファイターⅣ
9	バーチャファイター５R
10	ロード オブ ヴァーミリオン
11	ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
12	Fate/unlimited codes
13	闘劇'08 FINAL観戦のススメ
14	jubeat
15	怒首領蜂　大復活
16	まもるクンは呪われてしまった!
17	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
18	三国志大戦３
19	ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
20	オトメディウス
21	悠久の車輪～ Eternal Wheel ～
22	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
23	鉄拳6
24	ダービーオーナーズクラブ
25	猛者通信ドス龍
26	ROOTS26
27	ビート・レイジング
28	BEMANIトップランカー決定戦
29	pop'n music 16 PARTY♪
30	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
31	DrumManiaV5 Rock to Infinity
32	クイズマジックアカデミー５
33	麻雀格闘倶楽部７
34	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
35	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH
36	アルカナハート2
37	プライズワンダーランド
38	アルカディアモバイル
39	覇拳伝
40	アルカディアフロンティアーズ
41	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ！
42	アーケードニュースアナライズ
43	ゲームセンターイベントリスト
44	日本縦断ゲームセンターマップ
45	アルカディアクーポン
46	ハイスコア全国集計
47	スペースインベーダー 30周年企画 Invade You
48	悠久の車輪～ Eternal Wheel ～ Heritage
49	パチャっ子インフィニティ５
50	アルカディアデータベース
51	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
52	アルカディアバックナンバーリスト
53	次号予告
54	奥付・編集後記

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

［お願い］

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.100

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録DVD付録はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　〕

Q5. 次回、動画でどのようなものを見たいか教えてください。

A5. 〔　　〕

Q6. 月刊アルカディアはいつから読まれていますか。

A6. □創刊時から　□ここ5年くらい　□2～3年　□1年以内　□今回が初めて

読むきっかけとなったタイトル〔　　〕

Q7. 月刊アルカディアに過去掲載していて復活を希望するコーナーがありましたら教えてください。

A7. 〔　　〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A8. 〔　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　〕ページ 〔　　〕さんの投稿

自由欄〔　　〕都道府県 P.N〔　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

郵 便 は が き

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

アルカディア No.100 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A10. 職業	プレゼント番号
氏 名		歳	男・女		※

生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区	

※プレゼント番号は P006~007 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。

A11. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか( )

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください(複数回答可)。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS(Lite含む)
□プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2
□Xbox360 □そのほか( ) □家庭用ゲーム機は持ってない

SEGA

8月開催!!

夏セガ

メダルキャンペーン

この夏のメダリストは君だ!

今年の夏はメダルゲームで遊ぼう!

セガのお店で豪華賞品が当たるチャンス!

メダルご利用1,000円ごとに
スクラッチカードを1枚進呈!

応募で当たる!! 応募券が出たら集めて応募して、豪華賞品をゲット!

銀 3枚コース



10名様
バッチリ記録!
ミニデジカメ
ライカ M3モデル

10名様
フルハイビジョン4倍録画を実現!
HDD/DVDレコーダー
パナソニック DIGA
DMR-XP12

金 5枚コース



5名様
5つの車輪で
不思議な走行体験
新感覚な自転車
StreetSurfer

5名様
スポーツ観戦を楽しもう!
液晶テレビ BRAVIA
KDL-20J1 20型
(地デジ対応)

銅 1枚コース



50名様
楽しくトレーニングしよう!
カラダトレーナー
ウォーキング&ジョギングナビ

100名様
美味しく食べてスタミナUP!
お好きなものをお取り寄せ。
豪華グルメ1万円分

その場で当たる!! 無料引換券が出たらその場でメダルをゲット!

メダル300枚	メダル100枚	メダル50枚	メダル20枚

キャンペーンの詳しい情報はこちらでご確認ください。

専用サイトのQRコード http://yokoso.sega.jp/medal/

●賞品写真はイメージです。デザイン、仕様などは変更される場合がございます。●賞品の色は選ぶことができません。●キャンペーンは、抽選券がなくなり次第終了となります。応募券を集められている途中でも、キャンペーン終了となる場合がございます。あらかじめご了承ください。●一部対象外の店舗がございます。

ようこそセガへ SEGA



月刊アルカディア ARCADIA 100
発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　☎0570-060-555(代表)
enterbrain
◉特別価格980円 本体933円
Printed in Japan　凸版印刷

雑誌　11547-09
4910115470987
00933